邮发代号：52-198　每月5日、20日发行

真的考生 敢于直视 寂寞 的试卷
直面 雷人 的分数 电攻来晚啦！

电脑乐园 游戏攻略

Personal Computer Game Guide

终身免费

下课了，
我的逍遥侠
可以开工咯~

梦想世界 在线
www.henhaoji.com

穿越现实
实现梦想
体验你的第二人生



星际专区

破虫族速双矿教学

不朽者真的很不朽

人族对抗各种族战术思路

玩家必看！

电攻榜

十大经典游戏改编电影

强打攻略

速度、激情与爆炸

争分夺秒赛事全解析

专题企划

打雷，下雨，看球啦

2010南非世界杯完全手册

零售价10元

双周刊 vol.140 2010 06

ISSN 1008-2352

12>

国际标准刊号：ISSN-1008-2352　国内统一刊号：CN45-1239/TP

多益网络 www.henhaoji.com

广州金山多益网络科技有限公司

官方网站：www.henhaoji.com（真的很好记）　客服热线：020-61016870　客服邮箱：mxgm@henhaoji.com


飘邈之旅
XENJO online
http://pm.gfyoyo.com.cn
7月 修真之旅即将开启
别跟生活较真 快来飘邈修真
上海悠游网软件科技有限公司
智冠电子(北京)有限公司
Soft-world Electronic(Beijing)Co.,Ltd
鲜鲜文化集团
www.myfreshnet.com


中华修真网游第一品牌
2008亚洲游戏展最受关注和期待网游
2009金翎奖 玩家十大最期待网游
2009 17173风云榜十大3D网游入围
2009 东京电玩展最受玩家关注网游
2010 台北电玩展最受关注和期待网游

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 电攻榜
010 玩家必看！十大经典游戏改编电影

PCGG 新电感应
013 趣谈游戏中法力值（蓝条）的前世今生

PCGG 新作快报
014 FIFA 2010 南非世界杯
016 凯恩与林奇2：伏天
018 波斯王子：遗忘之沙
020 失落的星球2
022 战神的挑战2
023 奇点

PCGG 极速体验
024 享受火箭的速度
——《火箭骑士》
026 荒漠中的那缕温柔
——楼兰 轮回之轨迹
027 童话与往事的记忆
——《风雨世界》

PCGG 强打攻略特区
028 速度、激情与爆炸——
争分夺秒（Split Second）赛事全解析

PCGG 星际争霸II专区
034 手把手教你变白金圣斗士之手把手教你破虫族速双矿教学
041 不朽者真的很不朽
044 星际2Beta测试版人族对抗各种族战术思路

PCGG 专题企划
052 打雷，下雨，看球啦
——2010南非世界杯完全手册

PCGG 旧戏重游
070 《机甲指挥官》经典重温 精彩无限

PCGG 第九茶坊
074 为什么你不该进入游戏界？

PCGG 互动频道
046 战网天下
062 电攻宝盒
072 动漫生活铺
077 一招先
076 玩家交流

搜狐月历

2010 电攻新作上市表（六月下）



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊　王鹤鸣
文字编辑：李波　沈玉莹
何耀文　孟鑫　胡嵘泉
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　裴佳晨　印珺　欧阳瑛
施凯莲
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771) 5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021) 54500282
邮购查询：(021) 64856122转288
广告专线：(021) 64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
14幢5楼
邮　　编：200233

声　明

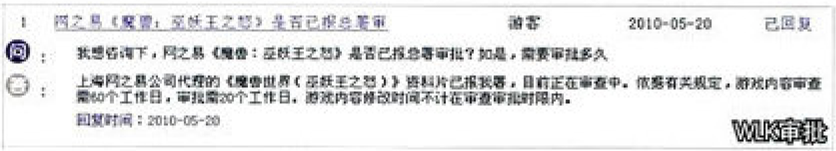
凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

时事区

版署又公布正在审批《巫妖王之怒》的信息

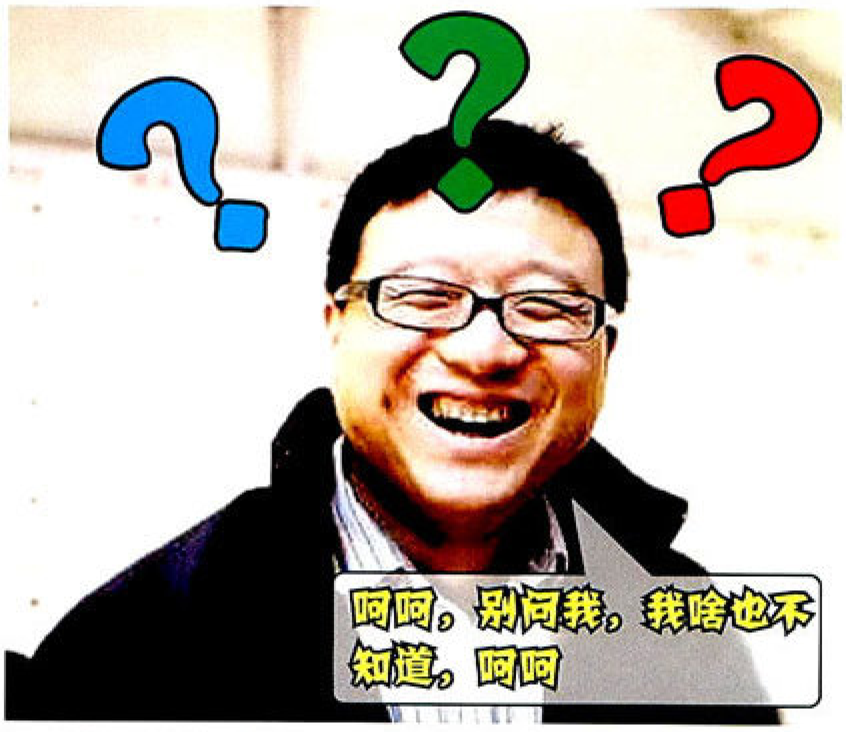
国家新闻出版总署官网就玩家咨询《魔兽世界：巫妖王之怒》的询问做出了的回复，确认《魔兽世界：巫妖王之怒》已呈报总署，正在履行相关的审核、审批手续。


1 网之易《魔兽：巫妖王之怒》是否已报总署审 游客 2010-05-20 已回复
问：我想咨询下，网之易《魔兽：巫妖王之怒》是否已报总署审批？如是，需要审批多久
答：上海网之易公司代理的《魔兽世界（巫妖王之怒）》资料片已报我署，目前正在审查中。依据有关规定，游戏内容审查需60个工作日，审批需20个工作日。游戏内容修改时间不计在审查审批时限内。
回复时间：2010-05-20

WLK审批

"依据有关规定，游戏内容审查需60个工作日，审批需20个工作日。游戏内容修改时间不计在审查审批时限内。"

在5月20上午，网易在公布2010年第一季度财报后，丁磊在接受采访时也曾透露《魔兽世界：巫妖王之怒》"正在审"。



相关审批新闻：

3月9日：版署称未收到《巫妖王之怒》审批申请

3月19日：上海版署确认正在审批魔兽世界《巫妖王之怒》

4月16日：网易：巫妖王之怒被打回的消息是谣言

5月20日：丁磊：星际2暂时无望 将为巫妖王竭尽全力

肥龙：为什么要说个"又"呢？WLK从"全球同步"那一天起，就不断有人预测CWOW什么时候会开放，涌现了以"老刀99"为首的一批舅舅党。但是当这些舅舅们的内部消息一再失灵之后，玩家再也不会相信他们叨逼叨的暴小道消息了，远离CWOW的我已经记不起最后一次玩国服是什么时候了，什么WLK又要审批的消息，我最讨厌了。

官方言之凿凿的信息让不少玩家看到希望，以为CWOW又要死灰复燃。这真让我感到痛心，吃一担豆子不知豆腥味——你没看人家说"游戏内容修改时间不计在审查审批时限内"么？你以为就是60+20这么简单啊？

暴雪副总裁：希望中国魔兽玩家还有的玩

暴雪副总裁Frank Pearce在接受国外媒体采访时称："对于暴雪来说，每一个玩家都是重要的，作为市场份额的机会，亚洲市场是巨大的。"Pearce说："我感觉，中国在游戏市场上仍然有巨大的成长机会，所以，就我们在中国的数百万玩家而言，我们希望确认他们能够受到良好的服务，并且他们仍然有的玩。"



暴雪副总裁Frank Pearce

肥龙：谢谢老P的强力关注，数百万玩家集体泪奔。老P的发言无关痛痒，字里行间透露着睿智啊！

强力木马病毒窃取4400万游戏账号！

5月28日消息，反病毒软件公司赛门铁克近日发现，最近，一种名为Trojan.Loginck的木马病毒被在网络上传播，迄今为止已经窃取了4400万的游戏账号，这些账号的数据容量高达17GB。

这其中包括21万个《魔兽世界》账号，6万个《Aion》账号，200万个PlayNC账号和1600万个华义娱乐的游戏账号，并且被木马传播者在网上销售，而获取非法利益。

Gaming account	Type of account	# of accounts in database	Value range	Online market valuation
World of Warcraft	MMORPG	~210,000	$35-$28,000	www.playerauctions.com
Aion	MMORPG	~60,000	$150-$1420	www.playerauctions.com
PlayNC*	Online game publisher	~2 million	$6-$2855	www.gamewar.com
Wayi Entertainment	Online game publisher	~16 million	Unknown	--

账号分布图

赛”的游戏新闻来源

44 Million Stolen Gaming Credentials Uncovered



肥龙：这条新闻我持着将信将疑的态度，第一时间到赛门铁克的官方博客上看了，确有这么一条新闻。但是又怀疑这是一次新闻炒作（老外学坏了？），不过首发这条新闻的是腾讯游戏，他们比我有能力更有实力去验证真假。盗号这种事——宁可信其有，不可信其无，大家还是整理一下自己的电脑和账号吧，犯罪分子说不定还来不及检阅你的信息呢。

三大小生进驻《生化危机：来生》

由米拉乔诺维奇和越狱男主角米帅主演，改编自知名游戏《生化危机》系列的电影《生化危机：来生》于近日公开了影片的最新剧照。《生化危机》根据同名电脑游戏改编，已经拍了三集，分别是2002年的《生化危机》、2004年的《生化危机2：启示录》和2007年的《生化危机3：劫后余生》。这三部影片总共在全球取得了3亿7900万美元的票房。

《生化危机：来生》预计将在今年9月10日上映。

肥龙：游戏改编电影难得有成功的例子，生化危机系列堪称改编队伍中的老牌劲旅，除了第三部以外，前两部都是非常经典。第四部中更是集合了《英雄（hero）》、《越狱（prison break）》的男女主角，再加上老不死的米拉——实在是让人忧虑啊，基本上明星的数量跟影片的质量是成反比的。



ChinaJoy展会预热，大牌明星纷纷代言

每年的CJ展会，都有大量的明星、红人出场，但是以我专业的眼光和敏锐的嗅觉，却隐隐感觉到今年的CJ必与往年大不一样。先小小地透露一点信息刺激下你们。



苍井空

日本成人演艺界明星，被中国网友戏称为“苍老师”的苍井空近日更新了自己的微博，并且在微博中透露将于今年6月份来上海参加2010 ChinaJoy（肥龙：2010年Chinajoy的举办日期实为7月29日～8月1日，小苍你OUT了），并且很有可能成为国产网游《勇士OL》的游戏代言人。

范冰冰

巨人网络旗下《万王之王3》宣布，《万王之王3》将于近期开启公测，并力邀国内超人气美女范冰冰为游戏形象代言人。窃以为以冰冰的江湖地位，估计不会出席CJ展会，但是以史老板的魅力和RMB，这事难说。





李宇春

5月17日，李宇春签约代言网龙旗下网游《梦幻迪士尼》，预计将在今年CJ上作为代言人亮相。这也是李宇春首次代言网游，前年CJ上，李宇春曾作为可口可乐代言人出席CJ展会。



豆花妹

5月21日，日式画风的Q版网游《风色幻想OL》在上海召开新闻发布会，御用代言人，最受宅男欢迎的女仆教主豆花妹隆重出席。并与玩家相约2010年Chinajoy。

请注意：明星代言本期“新龙门客栈”栏目有详细专题介绍，感兴趣的读者使劲往后翻！

游戏区

科学加武术 谁都挡不住 PS3超强体感游戏

英国Virtual Air Guitar发表，将于2010年推出支持PlayStation Eye摄像头体感操作的PlayStation Network下载体感动作游戏《实况功夫(Kung-Fu LIVE)》。





《实况功夫》是款通过PlayStation Eye摄像头以体感方式操作的功夫题材动作游戏，采用Virtual Air Guitar所研发的“Freemotion”技术，提供精确的背景去除与动作侦测效果，让玩家通过身体的动作即时操作游戏角色行动。



PlayStation Eye摄像头

山寨威武！国内FC版山寨经典游戏欧美热销

近日，国外一位ID名为Trenton_net的友邦人士通过Ebay、游戏论坛等方式以15美元（折合103人民币）一份的价格出售国内出品的一些FC版山寨经典游戏。出人意料的是这些游戏受到大量欧美玩家的青睐，甚至频繁的出现供不应求的情况，让人不禁汗颜。





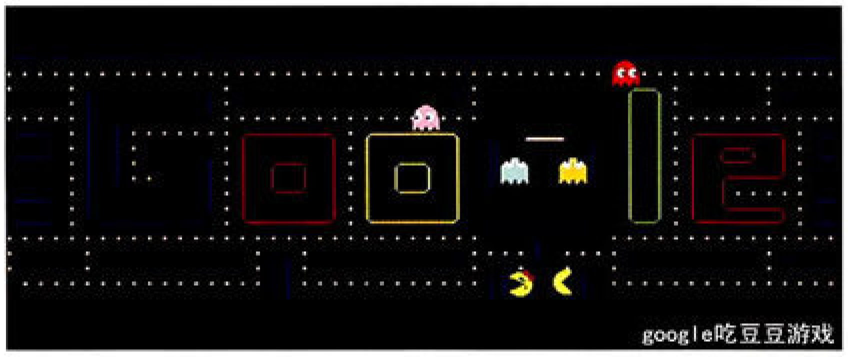
肥龙：假如有一天盗版“沦”为一种艺术形式，那我们该用什么样的方式来祭奠呢？

我们在抵制盗版的同时，也应该认识到它曾给我们带来的那些积极因素。盗版是一种民间智慧的结晶：是一种“非官方”的升华；是一种反垄断、反暴利、反剥削的对抗。盗版让许多不可能成为可能……所以，当有一天盗版成为历史的时候，我们该向它致敬，并献挽联一幅。一写：“生的伟大”，一写：“死的光荣”。

玩google吃豆豆游戏 玩没了1.2亿美元

为了纪念吃豆豆游戏推出30周年，最近谷歌公司将网站首页的Logo标记换成了吃豆豆游戏的Logo，用户可以直接在主页上进行吃豆豆游戏。谷歌的这种设计吸引了很多游戏玩家，不过据RescueTime机构的调查，这种“玩物丧志”的举动却给全球各大公司带来了莫大的人力资源浪费。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


google吃豆豆游戏

根据国外机构RescueTime的调查表明：大多数人平均每天通过谷歌进行22次搜索，每次页面停留时间为11秒钟，吃豆豆游戏让Google用户平均页面停留时间增加了36秒钟，这看起来并不算什么，但Google每天的访问用户为5.04亿，合计起来花费的时间为480万小时，根据每小时25美元的工资计算，世界人民因为吃豆豆游戏付出了1.2亿美元的代价。

肥龙：这真是闲的蛋疼的一个统计，就算这个数据属实的话（并不是每个人都受这个页面影响的），google只不过是把5.04亿无聊的人聚集在一起玩了一款无聊的游戏打发了一下无聊的时间而已。就算不停留在这个游戏上，我们还是有很多无聊的时间浪费在无聊的事情上。做这个统计的人怎么不算算人类每天8小时的睡眠浪费了多少人力资源？你做这个统计本身就是一种浪费资源的行为——害我做这个新闻也浪费了不少时间。

浪费时间是人类的天性，也是一种本职，别那么钻牛角尖行不行？这又是调查公司的一次自我炒作，我又被骗了（气急败坏）！

最强水管工 马里奥 包揽十项吉尼斯世界纪录

5月23号由吉尼斯世界纪录官方在美国发行（欧洲发行时间为6月11日）的最新一期《吉尼斯世界纪录》玩家版中，任天堂公司旗下著名游戏角色，水管工马里奥一举囊括了十项游戏方面的吉尼斯世界纪录。


news.171马里奥

奖项：最多产的视频游戏角色

宫本茂在1982年创造出这个角色以后，马里奥已经在207部独立游戏作品中出现过（包括重制和复刻版）。

奖项：历史最悠久的电脑游戏角色

马里奥的形象最早出现于1981年街机版的《大金刚》中，后来陆续在超过70部电脑游戏中登场亮相，但其中只有30款左右是作为可玩角色出现的。

奖项：最受好评的3D平台游戏

使用Wii主机的《超级马里奥：银河》是迄今为止好评度最高的3D平台游戏。

奖项：迄今为止销量最高的系列游戏

《超级玛里奥》是游戏产业史上销量最多的系列游戏，总计卖出了超过2亿100万份。

奖项：设计最成功的游戏英雄

奖项：最多产的聚会游戏系列

奖项：销量最高的非捆绑销售体育游戏

奖项：销量最高的跨游戏角色融合游戏

奖项：销量最高的竞速游戏

奖项：最早提供联线对战功能的NDS游戏

肥龙：电影界有奥斯卡，NBA有名人堂，福布斯有排行榜（哎，富人们的游戏），为什么游戏界就没有正儿八经的门派呢？连工会组织都没有……前几天我做了个梦，发了点小财，立刻拿出1亿人民币成立了一个游戏基金会。大家有钱出钱、有力出力，没钱没力干吆喝咯！

暴雪称指反盗版技术浪费时间 将专心战网

臭名昭著的数字版权管理技术（DRM）是眼下人们争论的焦点话题。目前各大厂商所提供的音乐文件中基本上已经放弃使用这项技术，而在游戏界这项技术则仍然很有市场，比如著名的日本游戏厂商南梦宫公司最近便称赞育碧公司所采用的DRM数字防盗版技术是“目前为止最好的DRM技术”。

不过别的大型游戏公司可不这么看，暴雪便是积极反对DRM技术的游戏公司之一，暴雪的创办者Frank Pearce最近在接受访问时甚至将DRM形容成一个失败的技术，并称暴雪宁愿在游戏内容和功能，以及游戏平台的开发上多花时间也不会在这种技术上浪费精力。



我的局域网呢？

从这点上看，暴雪的战网和Vavle的Steam平台性质非常类似。暴雪希望自己独特的战网服务能够将那些喜欢玩盗版的玩家吸引过来，而且最近还有传言称暴雪有可能将战网平台授权给第三方厂商使用。

至于人们所关心的《星际争霸2》，这款游戏将于7月27日正式推出，这款游戏需要联网激活之后才能玩到单机版的内容，不过玩家在玩游戏的时候则不需要像育碧的变态DRM那样时刻保持与互联网的连接。

肥龙：啥也不说了，没了局域网功能群众都是泪流满面，看来局域网时代要在暴雪手中终结了。目前来看，战网的弊端就是网络不稳定，星际2测试器就发现战网服务器的毛病——一旦战网正式开放以几何倍数级上升的用户数量会不会玩爆服务器？还有一个忧虑就是，美国用户的10M平均带宽与我们的1M平均带宽能不能无缝链接呢？

厂商区

2010金山武林大会新品发布



武林大会现场热心观众


武林大会精彩cos表演

金山软件首届“武林大会”5月22日上午10:00，在北京大学体育馆隆重开幕，与千万玩家共同见证：2010年度金山软件自主研发和代理运营的网游新品发布会。本次盛会不仅有数百名玩家现场目睹金山软件新游新品揭开神秘面纱的惊艳一幕，同时，还有无数玩家通过GTV、新浪等各种形式的媒体全程同步直播。

金山“武林大会”新品发布一览：

《剑网3》首部资料片“藏剑山庄”


吴总启动《剑网3》电视剧全球演员海选仪式

《剑侠情缘网络版叁》（以下简称《剑网3》）首部资料片“藏剑山庄”，即将在6月初公开测试。全新的游戏引擎、全新的萝莉体型、全新的藏剑门派、全新的橙色武器、全新的双人秘境……新资料片“藏剑山庄”精彩纷呈的内容，意味着《剑网3》这部国产3D网游第一大作将翻开华美新篇。

《封神榜3》5月28日技术内测


裘总为《封神榜3》内测揭幕

七尘斋再续封神传奇，金山软件2010年首款2D神幻网游大作《封神榜3》，5月28日将正式开启技术内测。《封神榜3》以中国神魔小说《封神演义》为蓝本，在原汁原味的中国传统风格表现前提下，融合国际化的设计思维理念，加入时尚动感的设计元素，完美地诠释出具有现代审美标准的东方韵味。多兵种个性成长路线、四镇诸侯五方争霸、恢弘国战、丰富任务体系、装备传承系统等多种游戏特色，为《封神榜3》技术内测的火暴积累人气！

《独孤九剑》

《独孤九剑》是北京金山上水轩工作室2010年的开山之作，场景宏大，画面惊艳！游戏将历史、武侠、时尚等多种元素巧妙的融为一体，以弥布云天的想像力创造了一个绚丽多彩的独特江湖，一个超乎所有人想像的武侠世界。在本次“武林大会”上，《独孤九剑》是第一次展现在公众面前，研发团队透露，游戏将在盛夏期间正式与玩家见面。

《剑侠世界》2010年首部资料片“六月围城”

《剑侠世界》2010年首部资料片“六月围城”，6月8日即将开启公测。跨服征战和结婚系统两大内容，将《剑侠世界》“纯武林、真江湖”的研发理念，又推向一个新的高度。

金山软件首款网页游戏《神道星8客》

《神道星8客》是金山软件的首款网页游戏，由砺剑工作室为90后玩家量身定做，预计将于2010年9月正式推出。游戏故事创造性地将传统八仙的故事和太阳系的现实构造相结合，将东方神话和外星人入侵的科幻题材相结合，创造出一个既离奇又符合人们常识的迷人世界。

华硕AMD永恒之塔COSPLAY精英大赛全国总决赛北京落幕

华硕AMD永恒之塔COSPLAY全国精英大赛由盛大网络主办，华硕AMD为独家赞助，历时三个多月在北京，上海与成都三大城市进行选拔，总决赛在北京顺利落幕。冠军团队获得万元奖金及华硕K系列游戏笔记本一台，还成为了盛大网络旗下盛大游戏永恒之塔Aion’s Coser的明星代言人。中国新生代最当红人气美女主播柳岩也应邀来到决赛现场，为现场的Coser们加油助威。



2010永恒之塔杯CG创意设计大赛颁奖盛典即将上演

2010年最具影响力的校园活动——“A计划”永恒之塔杯全国CG创意设计大赛已经在全国六大城市圆满落幕。经过近两个月的激烈角逐，奖项纷纷被各路CG设计顶尖选手收入囊中。6月的北京，将迎来最令人期待的颁奖盛典。此次永恒之塔杯全国CG创意设计大赛是由盛大旗下当红网游大作永恒之塔联合全球芯片巨头AMD以及全球知名笔记本厂商华硕电脑全力推出，国内著名垂直门户小熊在线承办，立足发掘全国优秀CG创意设计人才，用以弥补当今国内CG创意设计缺口的全国性创意人才选拔赛事。针对优秀参赛者，AMD&永恒之塔将提供专业CG培训，并组织安排到盛大公司观摩，同时汇众教育将免费提供千元听课卡和CG培训。

6月2日，2010永恒之塔杯CG创意设计大赛颁奖盛典将北京工业大学千人礼堂火暴上演！在小熊在线、盛大游戏、AMD、华硕以及汇众教育的诸位嘉宾出席此次盛典，到场助兴的明星嘉宾们，包括中国内地流行人气女歌手金莎、台湾当红小天后丁噹、人气偶像组合牛奶咖啡；实力派人气乐队玩具头、新香水等，还有何曼婷、孔铭等一起见证这辉煌的一刻。



海报

Razer（雷蛇）加入电脑游戏联盟（PC Gaming Alliance）董事会

2010年5月13日，美国加州，圣拉蒙——致力于推动电脑游戏产业并在全球拥有权威性的非盈利性组织电脑游戏联盟（PC Gaming Alliance）宣布—Arxan、海盗船和罗技成为联盟的新成员。此外，联盟还宣布Razer（雷蛇）加入联盟董事会，并任命Razer（雷蛇）CEO Min-Liang Tan为联盟董事会主席。

电脑游戏联盟（PC Gaming Alliance）是一家致力于推动个人电脑游戏产业持续增长的非盈利性机构，也是全球最知名的游戏平台。电脑游戏联盟（PC Gaming Alliance）提供了一个开放的论坛，使联盟成员能够互相协作，交流信息和交换意见，共同驱使电脑游戏产业向前迈进。根据电脑游戏联盟（PC Gaming Alliance）2009年视野报告，业界最全面的电脑游戏市场分析，电脑游戏软件的销售收入为131亿美元，这使得电脑游戏产业成为收入最高的游戏产业和最流行的游戏平台。



Razer



电脑游戏联盟

七剑连发 798网络娱乐为七款新作举办产品展示会

2010年5月17日，798网络娱乐有限公司在798艺术区隆重召开了“七剑连发”产品展示会，来自全国各地的近百家媒体代表出席了发布会。

798网络娱乐通过国内外媒体在展示会现场正式公布了798网络娱乐将于2010年内在国内陆续投入运营的七款网络游戏新作，包括国内首款虚幻三网游《聊斋》、改编自梁羽生先生名著的《七剑》、大型神话回合网游《神仙》、以同名名著改编的新派武侠网游《沧海》、798网络娱乐“七剑”系列之一的《七剑前传》、大型3D武侠网游《水浒传》和拥有迄今为止最宏大背景的战争史诗网游《大汉帝国》，除展示视频外，还公布了诸多细节资料。



盛大游戏2010 Allstar新品发布会奏响网游新十年序章

“盛大游戏”近日在上海音乐厅隆重召开“盛大游戏首届Allstar年度新品发布盛典”，以全新互动游戏的方式，正式发布用户期待值与口碑均表现抢眼的9大网游新品力作，并高调推荐8大制作人，首次公开盛大游戏在新十年网游时代的战略思路。



汪涵主持

盛典上高调亮相的产品包括盛大游戏代理运营的3D动作名作《龙之谷》，第三人称动作射击休闲游戏《泡泡战士》；合作开发运营产品、经典格斗网游《拳皇世界》；自主研发产品、大型3D写实MMO《零世界》，热门小说同名改编大作《星辰变》，业内首款与客户端自由互通产品《传世群英传WEB》；盛大游戏18计划产品、国战网游《英雄年代2》，3D魔幻题材MMO《魔界II》；以及盛大游戏全球化战略的最新成果，网页游戏平台《Mochi Media》。

玩武侠风云看上海世博会 游戏让生活更美好



2010年5月15日，昆仑万维旗下大型武侠RPG网页游戏《武侠风云》盛世公测！为感谢广大玩家对《武侠风云》长期以来的支持厚爱，此次公测盛世，广大玩家除了可以体验全新公测版本“决战光明顶”之外，《武侠风云》官方还将启动“武侠风云盛世公测 带你一起游世博会”活动。包括世博门票、多款世博纪念品等丰厚奖品等你拿！

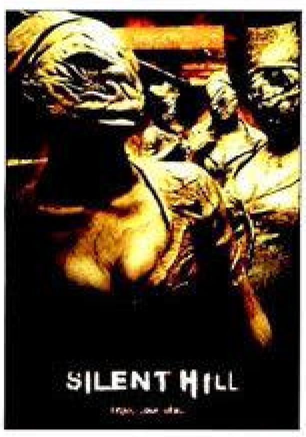
玩家必看！十大经典游戏改编电影



最近有玩家问大叔，每天除了玩游戏还有哪些娱乐活动？看片！当然，不是看毛片，是看经典游戏改编的影片。游戏、电影这两大产业的合作由来已久，可是，无论是电影改编游戏，或是反过来，最终的结果大多都是：猪八戒照镜子，里外不是人！玩家和影迷哪边都没落得个好口碑。不过，作为非常专业游戏人士的我，还是努力欣赏了几乎所有的游戏改编电影，结果发现其中的一些并没有评论中的那么差，于是整理出十大经典推荐给大家，作为同学们暑期生活中打发时间的良品。

寂静岭

英文名称	Silent Hill
电影类别	惊悚片
游戏类型	动作冒险
完整片长	127分钟
上映时间	2006年4月21日



电影一经发布就触发了玩家褒贬不一的热评，但多半是在对游戏原著的改编深度上所引发的见解不同，而并非质疑电影的拍摄功底。在最近的在最近的一次欧洲DVD租赁业务票选中，它被推上了最佳游戏改编电影的宝座，可见玩家对这部影片质量的肯定。电影还是忠实的改编自同名死亡生存游戏，弱化了原作中的宗教话题，着力讲述幽闭环境下的亲情故事。或许有不少影迷看不太懂剧情，那估计是你没有完全了解游戏故事的缘故，电影依旧秉承了惊悚恐怖的本色，在国外等级被评为：R17岁以上，胆小和心理承受能力差的朋友，请慎入！





古墓丽影

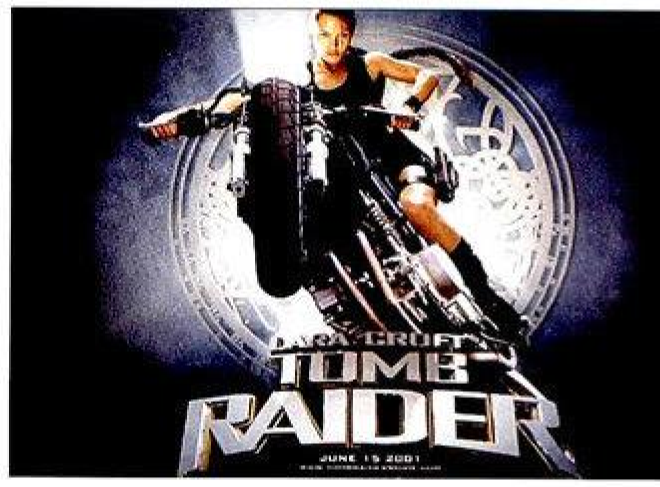
英文名称	Tomb Raider
电影类别	科幻片
游戏类型	动作冒险
完整片长	110分钟
上映时间	2001年6月5日



可以说是票房最成功的游戏改编电影之一，2001年好莱坞电影公司将其搬上银幕即在全球获得了2.8亿美元的票房。其实，影迷们更多的是被安吉丽娜?朱莉饰演劳拉的迷人外表所征服而并非为她在

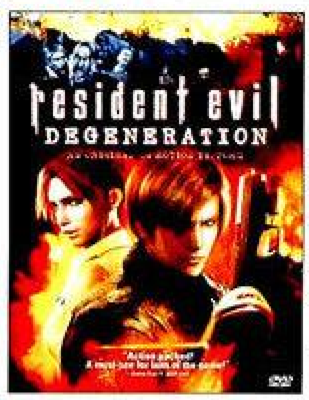


游戏中的传奇经历。也由此导致毫无特色和革新的《古墓丽影2》续作在票房和口碑上的惨败。这也让我们看到了游戏改编电影最终还是要依靠剧情而不是明星的本质。在这里，我还是要把一代影片推荐给大家。据说，华纳兄弟已经正式公布第三部影片的计划并传闻女主角将不再是朱莉，而是《变形金刚》的性感女星梅根·福克斯，这让本大叔也万分期待。



生化危机：恶化

英文名称	Resident Evil:Degeneration
电影类别	惊悚片
游戏类型	动作射击
完整片长	97分钟
上映时间	2008年10月18日



生化危机的电影绝对要算得上一个系列了，也许它是世界上被改编最多次的游戏电影了吧！据我统计，除去那些低成本和山寨的不说，能够得上大片级别的就有五部作品，在本作之后还涌现出了《启示



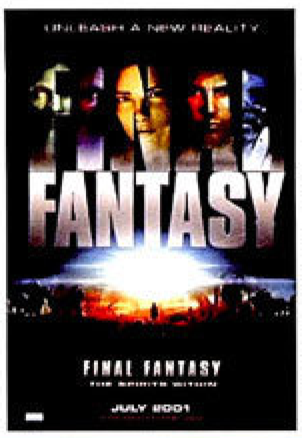
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

录》《劫后余生》《来生》《恶化》这些经典影片。不过在这里，我还是要重点推荐一下《生化危机：恶化》，是最新的一部作品。原因是一方面它相对来说比较完整的反映了日式游戏的剧情，其他几部美国影片剧情大多都不太靠谱。另一方面，这是由日本导演制作的，完全依靠CG动画完成的电影，在意识形态上也与游戏距离更近。



最终幻想：灵魂深处

英文名称	Final Fantasy: The Spirits Within
电影类别	科幻片
游戏类型	角色扮演
完整片长	106分钟
上映时间	2001年7月11日



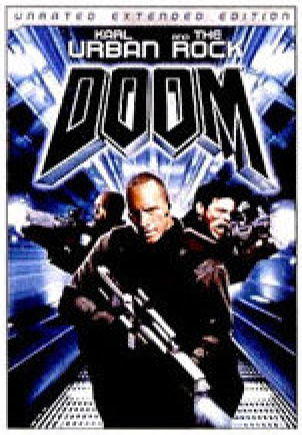
《最终幻想》是有史以来出品续作最多的经典大作之一，至今为止已经出版了十三代游戏，而且部部都被誉为佳作，在游戏行业无人能出其右。电影方面虽然没有《生化危机》那样高产，但也有两部作品出现且都



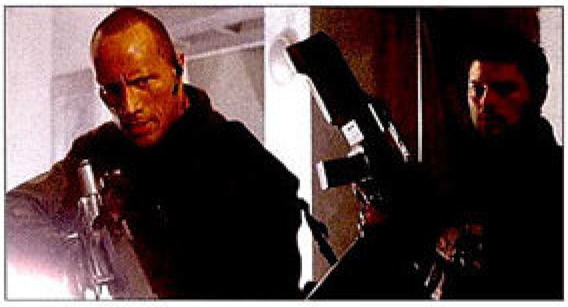
是全CG制作的电影，它们分别是《灵魂深处》和《圣婴降临》。其中，圣婴降临是完全忠于游戏剧情的作品，而灵魂深处是由好莱坞和史克威尔公司合作拍摄的影片，该片由于耗资过大，剧情与游戏无关，最终导致票房收益惨淡，差点没让日本人破产……不过，从大叔个人的角度来说，我还是喜欢这部美式科幻电影的剧情。

毁灭战士

英文名称	Doom
电影类别	科幻片
游戏类型	第一人称射击
完整片长	100分钟
上映时间	2005年10月21日



在1993年首次推出之后，立即成为了最受玩家欢迎的游戏之一，电影当年是改编自《DOOM 3》的剧情，并为其造势所拍摄的。我在看了影片之后，发现这完全是一部配角唱主调的电影，片中几位配角之后都在许多好莱坞



大片中大显身手。而游戏剧情不出意外地又成为了玩家批判的主体。影游两者设计的背景时间都是2145年，但电影的剧情更为俗套，又是人类殖民火星，但被外星生命体入侵，遭受变异，然后派遣Doom突击队自救的过程。看来，导演是完全把我们游戏玩家当成“火星人”了……



马克思·佩恩

英文名称	Max Payne
电影类别	枪战片
游戏类型	动作射击
完整片长	99分钟
上映时间	2008年10月17日

电影版完全延续了故事的剧情，演员马克·沃尔伯also出色的演绎了主角的硬汉形象（我觉得脸还是有点奶油，怎么说老马的脸都应该更像大叔我啊……）。故事讲的是，过去的三年中，由于妻子和孩子的意外死亡，侦探马克思·佩恩在痛苦、愤怒中自暴自弃，沉迷于麻醉品。但更糟的是，他发现自己的和搭档的死有关，在调查中他渐渐发



现事情牵连到一位名叫瓦尔基里的黑手党老大，没有什么可以失去的马克思，化身为黑暗的复仇天使，深入罪恶之城……

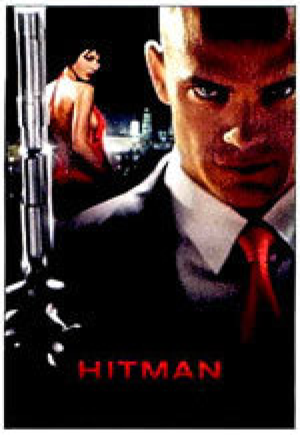


杀手代号47

英文名称	Hitman
电影类别	枪战片
游戏类型	动作射击
完整片长	100分钟
上映时间	2007年11月21日



这部电影真的不怎么地，内容和游戏关系不大，四七看上去也嫩了点，剧情更是一塌糊涂，要不是片中杀手女郎长相靓丽，身材火爆的话，大叔我还真的要把它踢进三流影片里去了。该片内容还是还原了Eidos公司的热门游戏，讲述一名以基因工程技术制作



的复制人——代号47，作为职业杀手，受雇于秘密组织“ICA（国际合同代理）”，要完成各种惊险的暗杀和袭击任务。但在执行任务过程中，他遇见了一个神秘的俄国女人并慢慢找回了自己人性的一面。

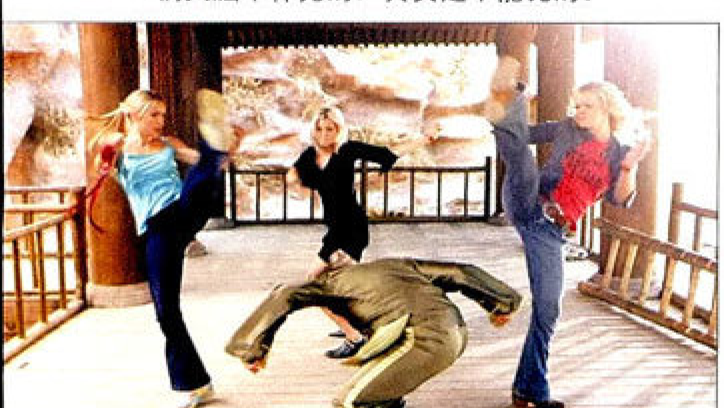


死或生

英文名称	Dead or Alive
电影类别	功夫片
游戏类型	动作格斗
完整片长	92分钟
上映时间	2007年2月10日



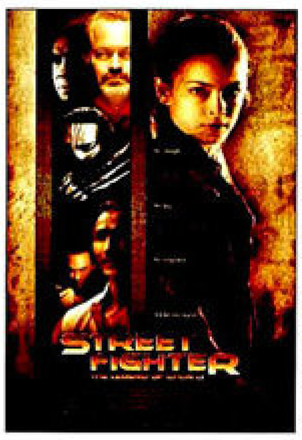
《死或生》电影版是有史以来最“忠于”原版游戏的一部电影，我们能从中看到导演及制片是多么的尊重原作，都是描述DOATEC的菲姆道格拉斯在某座岛上邀请四名女性参加世界格斗比赛，并以此衍生出原创的崭新剧情故事。观影后感觉就像看了一遍真人演示的游戏，电影甚至还复制了强调游戏性的内容，如出界落水之类的，基本上把原作的剧情线拿来继承了。相信大部分看这电影的人都是冲着《死或生》那金字招牌去的，只是还是要劝一句，天然的和人造的，以及玩家们大脑中补完的，其实是不能比的。



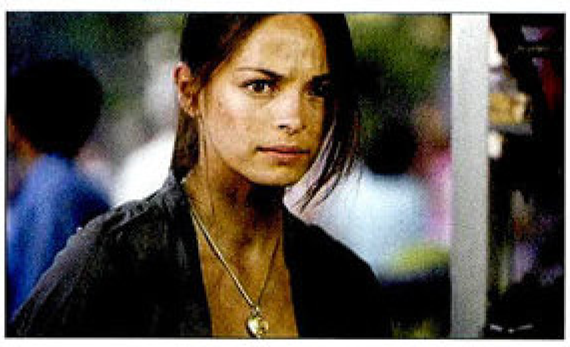


街头霸王：春丽传

英文名称	Street Fighter: The Legend of Chun-Li
电影类别	动作片
游戏类型	对战格斗
完整片长	90分钟
上映时间	2009年2月27日



早在90年代末，就由著名动作明星尚格·云顿主演拍摄过了《街霸真人版》，只不过当时的国内只流行游戏，还不流行看片……对于最新的这部影片来说，最让我觉得有新鲜感的，还是电影设定中的变化——春丽

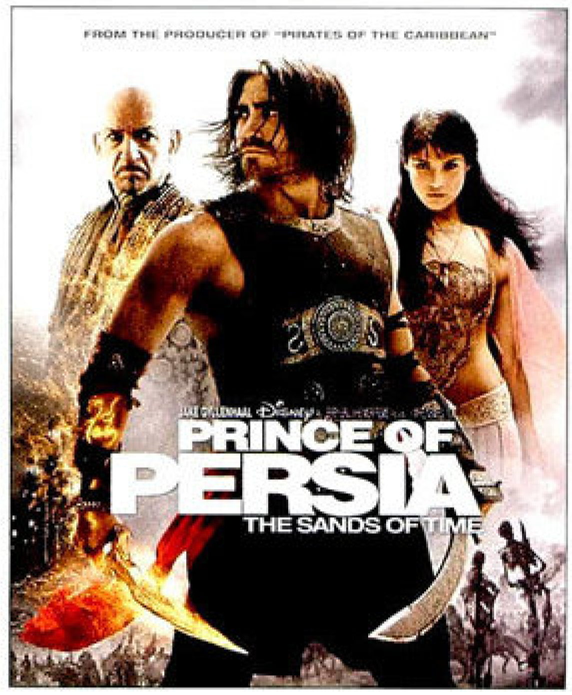


成了如假包换的美国少女，虽说有一半中国血统。而在经典春丽形象中惟一没有大变的恐怕就是她以蓝色为主体的服装了，让人看一眼就能感受到她凌厉的气质。虽然外形变化不小，但是几乎原样保留的，是她的那颗赤诚之心。电影里的春丽和游戏里一样，也是痛失父亲，意欲打入犯罪集团消灭邪恶，同时为父报仇。



强烈推荐 波斯王子：时之砂

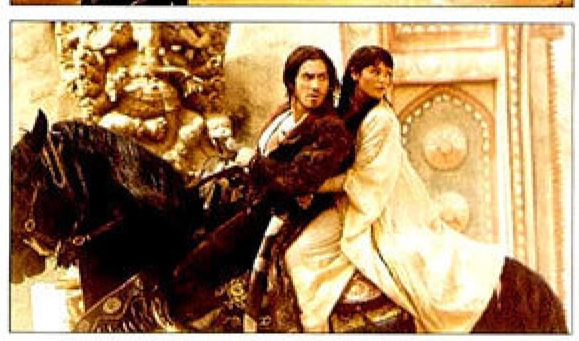
英文名称	Prince of Persia:The Sands of Time
电影类别	奇幻动作
游戏类型	动作冒险
完整片长	89分钟
上映时间	2010年5月28日



终于来到最值得推荐的一部新片，在大家买到这本杂志的时候，影片已经公映，特别是游戏玩家，千万记得要去影院看哦！详细内容还请关注下期的小编评电影。

这是一部集动作、魔幻、特效、史诗为一体的影片。讲述了波斯王子随父征服了强大的敌国后，在战利品中发现了一只神秘的沙漏和一把魔法匕首，传说拥有这两件宝物的人将获得控制时间的能力，并得到永生不死的躯体。邪恶的大臣获知宝物的真相后，设下陷阱引诱王子释放了时之砂。瞬间时之砂强大的力量摧毁了波斯帝国，将帝国的子民变成了凶残的恶魔。王子深深懊悔所做的错误决定，他必须调动所有勇气、力量与智能将飞散到各地的时之砂收集回来，结束这场苦难，拯救波斯王国和他的子民们。



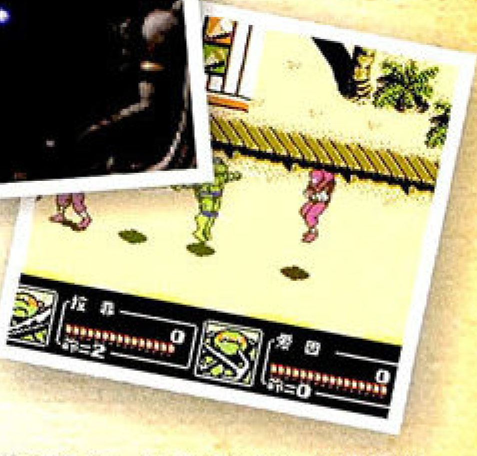


趣谈游戏中法力值（蓝条）的前世今生

“蓝条”即大多是RPG游戏中玩家角色的法力值(MP，MANA POINT或者MAGIC POINT的缩写)，由于大多数游戏采用蓝色表示法力值，而表现方式多为一长条矩形，所以被玩家简称为“蓝条”。



就是这个球，让后来很多游戏模仿



必杀技很好用，但是也伤了自己

“蓝条”历史

说到RPG的话，不得不说始祖D&D(《龙与地下城》)，但是D&D里是没有“蓝条”这个概念的，法师每天早上背诵法术，当施法后该法术后会自动从脑中被遗忘，第二天要重新背，法师的“智力”属性决定了一天内可以背送的法术数量。真正让多数玩家接触到“蓝条”概念的游戏估计还是《暗黑破坏神2》，暗黑中所有的职业都有“蓝条”的概念，在游戏中由一个蓝色法力球作为UI，自上往下减少，释放不同法术时消耗法力不同，法力值不足时将无法释放法术。



反恐精英类游戏的子弹就是你的蓝条

“蓝条”作用

我们现在回头看下D&D的模式，虽然没有很直接的法力值的概念，但是游戏机制也是限制了法师释放法术的次数。说到限制你还能想到什么呢。街机上有着大量打飞行射击游戏，大部分游戏中玩家可以毫不吝啬子弹，按住发射键飞行，但是所谓的“保险”却数量有限，这种“保险”释放后不但可以瞬间秒杀全屏敌人，还能使你躲过大部分的敌人子弹，这个“保险”就是一个有限制的“技能”。

以上两类游戏都是将“蓝条”比较数值化了，比如飞行游戏中我有3个保险，而我手中的AK47还有6发子弹。这种数值化是很明显的，游戏直接在游戏的UI中列出保险的图标或者我的子弹数目。动作类游戏中也会有类似的限制，而且已经“矩形化”了，以FC上的《忍者神龟》为例，当你同是按下AB键时，你的角色会释放出一种本身暂时无敌的技能帮助你脱离困境，但是同时也会损失一定的生命作为代价，这是其实你的“蓝条”和你“血条”已经绑定了，虽然这招很厉害，但是太依赖的话很快你就准备接关吧。

“蓝条”特点

玩家“蓝条”空了会怎么样？RPG中，我的法师没有了法力，我就无法施法，如果没有什么恢复手段，我就只能四处逃命；飞行游戏中我没了保险只能步步为营，努力躲开敌人的任何一发子弹；CS中没了子弹，只能祈求可以捡到一把枪或者直接拿刀子上去捅；《忍者神龟》中用绝招放干了血，我也只能看我的操作了。可见，“蓝条”对游戏的直接影响很大，造成这样的影响不仅仅是玩家造成的(比如飞行游戏中我10秒内放完了所有3个保险)，同时也可以从游戏中产生而提升游戏技巧。《魔兽世界》很多BOSS设计就喜欢那玩家的“蓝条”做文章。比如团队副本海加尔峰的一个BOSS卡兹洛加，每隔一定时间他会像所有玩家释放一个叫“卡兹洛加印记”的技能，收到影响的玩家会每秒损失600点法力，持续5秒，总共会损失3000点法力，不仅如此，当在效果期间你的法力值消耗完了，则会发生爆炸，对周围10-15码范围内的所有成员和自己造成10213-11287点暗影伤害。这是一个很可怕的技能，虽然它没有对玩家造成很直接的伤害，对玩家的血量造成影响，但是变相的使团队成员不停地流失法力，这也意味着流失了输出的成本治疗的成本，所以玩家们不得不把注意力集中到法力值上限或者恢复能力上。再比如团队副本黑暗神庙中的BOSS灵魂之匣，在第二阶段，全场团员都会受到BOSS的一个光环影响，不停地减少法力值上限，与前者相同，这样也会流失团队的各种成本，变相地为战斗设置了一个限制时间，所以这是一场考验团队整体实力的时候。



《魔兽世界》里各种职业「蓝条」的不同于相同的本质之处



综上所述，我们可以看到游戏中的“蓝条”有以下一些基础属性：

1. **这不仅仅是法力值。**
2. **限制玩家使用游戏的部分功能。**
3. **数值可控，可更改。**
4. **一定的恢复手段，并且可控。**
5. **对游戏有直接影响，使得玩家不得不关注他。**

简单地讲，“蓝条”需要限制玩家的行为，但是玩家的行为又可突破这种限制，正是在这种收放的过程中体验到快乐。

新作快报

手中的大力神杯！2010FIFA南非世界杯



■游戏类型：体育运动 ■发行公司：EA Sports ■游戏语言：英文 ■发售时间：未知 期待度 B 推荐人群：世界杯、足球与非洲爱好者

距离2010年南非世界杯开幕的时间已经越来越近，EA的年度例行足球游戏《2010FIFA南非世界杯》(2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA)也开始浮出水面。据悉，《2010FIFA南非世界杯》将包含参加南非世界杯资格赛的全部199个国家和地区的详尽资料，玩家既可以带领自己喜欢的强队冲击大力神杯，也可以使用被早早淘汰的球队虚拟满足一下。

最重要的是，《2010FIFA南非世界杯》会第一次引入全方位的、真实的世界杯在线锦标赛。在线模式越来越被重视，这次也不例外，玩家能够在线上和其他对手一较高低，从小组赛开始一路杀过去，争夺桂冠。

NowGaner的一次采访中，id Software创意总监Tim Willits希望PC玩家消除疑虑，并称，id的最新FPS游戏《狂怒》将不会是一个“看上去不像PC游戏，而像是PC版的主机游戏。”Willits称，开发团队正在尽力让PC、XBOX 360和PS3平台版本在控制和界面上能各有各的特色。“对于游戏设计者而言，工作重心在于控制界面。我们为每个平台都精心设计了界面和控制系统。我们已经有15年的PC游戏制作经验，因此我们不可能将《狂怒》做成一部看上去像主机移植版的PC游戏。”另外他个人非常喜欢在游戏中加入车辆等元素，这样会让游戏的可玩性更上一层楼，而《狂怒》中更会强化车辆等元素。他最后说道：“《狂怒》一定是一款非常令人兴奋的游戏。”。



创造一个属于你的绿茵场吧



更多的战术手段也将在这一作体现



和朋友协同作战也有游戏的乐趣

四年一度的盛会

EA公司正式发表人气足球游戏《FIFA》系列最新作《2010 FIFA南非世界杯》。本作由开发《FIFA 10》的EA加拿大担任，游戏引擎采用《FIFA 10》所用引擎的改良版。游戏将忠实表现南非世界杯的实际比赛效果，高原赛场所特有的气压对于比赛的影响将在游戏中得以实现，球员将更容易疲劳，球也将飞的更快更远。

这个游戏的出场可谓完全是意料中的事，每年一次的足球游戏管理，让每一位喜欢足球游戏的玩家都尝试新的花样。而同样每当到了世界杯的时期，有怎么会少了与这个容重盛会相匹配的经典资料片呢？所以理所当然的，这次在非洲举行的全世界盛会将在你的电脑中重现，不同于以往每年一次的版本升级，这一次将会带来更加丰富的足球异域风情，以及各方面更为独特的变化。



FOOTBALL

PDF过刊……购买微信：bfwz8888


即使是球迷，也制作的可圈可点


即使我们无法到世界杯现场，也一样可以从游戏中去感受





在野性的国度起舞

第十九届的世界杯足球赛将于今年6月11号正式开"踢"，并首度在非洲的十个城市举行比赛。通过广泛事先放出的试玩版，让我们得以对该游戏的一些细节得以了解，接下来就有小编来一一讲述。

这次《2010FIFA南非世界杯》选用橘黄色作为主要配色，这个颜色对非洲国家来说象征着"大地"，背景搭配浓厚的非洲鼓音乐，让游戏显得非常有特色。进入队伍选单从主办国南非出发，利用手把右模拟移动视点游遍世界，接着在这些队伍中选定自己喜欢的队伍。值得一提的是，移动视点越过国际日期变更线，地球还会有日、夜的变化，设计得相当细腻。

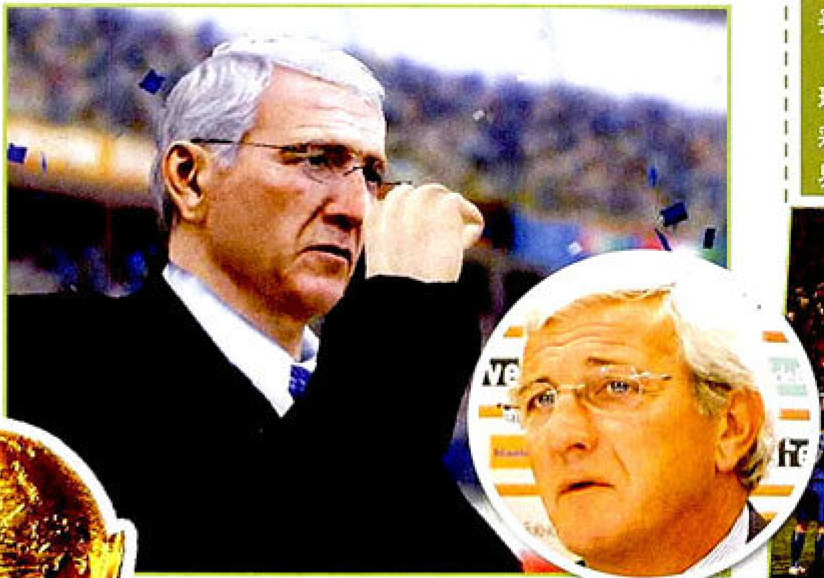
值得一提的话从《2010FIFA南非世界杯》试玩版里，就能明显看到游戏表现的真实度非常惊人，尤其是意大利国家队的总教练马尔切罗・里皮(Marcello Lippi)，从维基百科里找到他的相片来与游戏作对比，发型与年迈而出现的皱纹都几乎与真人无异。

将赛局掌握在你的脚下

若你有机会踢进关键性的一球，让你最喜爱的球队打入2010 FIFA世界杯总决赛，会是什么样的光景？如果你能够改变总决赛的结果，又会有什么样戏剧性的转变？现在，你将拥有改变的机会。美商艺电和可口可乐Zero针对EA SPORTS所推出的《2010 FIFA南非世界杯足球赛》，联合提供了一项叫做"可口可乐Zero总决赛传奇"的免费线上服务，让玩家能够重现进行过的真实比赛的精彩关键时刻。

"可口可乐Zero总决赛传奇"将让玩家连线上网进行2010 FIFA世界杯总决赛的真实比赛，并面临他们心目中的英雄在实际比赛中所遭遇的各种挑战。这项免费服务正好与称做"可口可乐Zero资格赛传奇"的既有游戏模式相呼应。"可口可乐Zero资格赛传奇"可让玩家借由50多种场景式挑战回味精彩的2010资格赛以及2006 FIFA世界杯总决赛。

"正如同Coke Zero所提供的真正零卡可乐，化不可能为可能，'可口可乐Zero总决赛传奇'让玩家有机会亲自参与刺激的总决赛，并虚拟地改写运动历史，"可口可乐北美区媒体及互动经理史考特・库帕里（Scott Cuppari）表示，"借由这次与EA SPORTS及其《2010 FIFA南非世界杯》电玩游戏的合作，我们提供了创新的电玩游戏内容，带给玩家和足球迷丰富的娱乐体验。"




我也很想有中国能够堂堂正正站在世界杯球场上的一天




一起为进军大力神杯奋斗吧



在这个世界杯球场上你可以发挥每位球员的个性


游戏的强大表现力，将球员的全部细节都表现了出来

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS 伏天

这次又是魔都！



曾经由Eidos公司发行的次世代动作射击游戏《凯恩与林奇：死人（Kane & Lynch: Dead Men）》是一款风格另类、玩法自由的作品。游戏的开发工作由制作过著名的《杀手47》系列的IO Interactive公司担任。游戏的两个主角凯恩（Kane）与林奇（Lynch）分别是前雇佣兵和精神病患者，故事主要围绕着二人针对是非黑白等对立问题展开的残酷战斗。由于使用了革命性的技术，本作将充分融合多种游戏方式的乐趣，游戏试图通过爽快的射击和破坏以及密切的团队合作，为玩家展现一个没有对错、正邪之分的混乱的世界。

凯恩与林奇2：伏天





■游戏类型：第三人称射击　■游戏语言：英文
■发行公司：Square Enix　■发售时间：2010年8月24日
期待度 A
推荐人群：暴力游戏爱好者

《凯恩与林奇：死人》一经推出就在游戏圈内引起极大反响，电影水准的剧本与乏善可陈的游戏性产生的极大对比使得它成为了当年的话题游戏。有了1代的前车之鉴，IO Interactive自然不会再犯同样的错误。2009年4月，Square Enix收购了由于经营不善而面临经济危机的Eidos，7月，被收购的Eidos提交了《凯恩与林奇2》的游戏商标申请，随后，该游戏续作的消息不断被放出。



大街小巷都成为激战地



玩家将操作LYNCH，而KANE将成为NPC



与NPC的互动成为游戏卖点



在线视频的风格使得游戏看起来更加真实



《凯恩与林奇 2：伏天（Kane & Lynch 2: Dog Days）》的游戏背景转战到远东某国际大都市。

游戏的主角依然是曾经犯下深重罪行的凯恩和林奇，两位搭档由于军火交易的失败而被黑社会通缉，在这座被称为魔都的城市中度过噩梦般的48小时。在本作中，游戏使用了一种独特的视觉效果，那就是现场纪录效果，灵感来自于纪录片拍摄者与民众自行拍摄的记录影片，体现了游戏了的真实感，让玩家有一种在观看在线视频的效果。



全新的Arcade模式

此外，《凯恩与林奇 2：伏天》还为喜欢Coop多人联网任务的玩家带来了一个全新的模式——Arcade模式。

在Arcade模式中，你的目标就是和你的同伙带着尽量多的战利品逃走。如果你在本回合成功存活，就会得到奖励，并可以继续挑战难度更高的关卡；如果逃跑时警察在你身后穷追猛赶导致延误了逃走用交通工具的撤离时间，或者在任务中多次抛弃同伙独自求生引起其他玩家的不满，那么你就惹上大麻烦了！

电攻百科 Dog days

Dog days 通常指的是七月第三周起到八月第四周的一段日子，相当于中国的“三伏天”。古代的占星学家发现，每年南方的天气最炎热这几个星期，天狼星总与太阳共升共落，而天狼星的别号就是the Dog Star。所以在拉丁文中人们用代表狗的词根“can”来表示天狼星“canicular”。所以这段酷热期就被称为dies caniculars（天狼星的日子），英语写成了canicular days，民间用了更通俗的说法，就是dog days。



将会是历代最好 波斯王子：遗忘之沙

被遗忘的时光

本作剧情发生在《波斯王子：时之砂》与《波斯王子：武者之心》两款游戏之间，为我们弥补这当中的跳跃剧情，描述波斯王子完成了Azad的冒险之旅后去寻找兄长，却发现兄长的王国被凶暴的军队重重包围、王宫面临被摧毁的危机，陷入生死对决的紧张情势。波斯王子为了逆转这恶劣的局面，不得不决定付出沉重的代价，要利用古老的力量“沙”来挽救快被消灭的王国。

四种自然之力

研发团队揭晓王子所使用的各种运用大自然的特殊能力，除了风(AIR)、火(FIRE)、水(WATER)、地(EARTH)四种元素外，也少不了操作时间(TIME)的能力。

风 王子可以操作大自然中空气的能力，在战斗中可以在自身四周使用大范围的龙卷风一举消灭敌人。还能藉由空气的力量进行空中衝刺，可以克服地图上无法用一般跳跃可以到达的距离，除此之外高速的衝刺也能带给敌人伤害，是兼具攻击及长距离移动的特殊能力。

火 当使用火的特殊能力，可以让走过的地面燃起一道火焰，对于想企图穿越这道炎壁的敌人持续性的伤害。



龙卷风可以攻击大范围的敌人

■游戏类型：动作冒险	■游戏语言：英文	期待度 B	推荐人群：波斯王子的拥趸
■发行公司：育碧	■发售时间：2010年6月1日		



对付火炎兽用火攻反而不好



让水凝固，成为过渡的杠杆

水 游戏中最具代表性的自然力量就是水，王子可以运用水的力量，将水柱瞬间结冰，就可以当成柱子使用，到达一般人无法突破的地点。此外，主角也能使用水的能力，发动地面上一直线的冰柱造成大规模的伤害，华丽的冻结敌人。

地 地属性在游戏中，能够将让石头环绕在自己身边，提升玩家防护能力。也能创造原本不存在地图上的地形，有时候甚至必须要一边搭配冰结水的能力、一边使用地创造地形突破机关，考验玩家在游戏中的临场反应。



大地能提升自己的防护力

时间的力量

贯穿时之砂系列最重要的能力，当然是少不了随心的操作时间的力量，游戏中面对某些无可避免的失误时，例如：算错位置没抓到柱子，此时就可以使用时间回溯的能力，将时间倒退到可以弥补失误的地方，对於不擅长动作游戏的玩家来说，这是个相当亲切的设定。

大规模多人混战

《波斯王子：遗忘之沙》的Anvil引擎会为玩家提供先进的技术和难忘的体验。王子会在宏大的场景中遭受前所未有的挑战。 随着王子控制自然和时间能力的增强，从大规模多人格斗到令人眼花缭乱的特技，《波斯王子：遗忘之沙》的庞大的招数系统会上升到前所未有的等级。

电攻百科 电影同步上映

《波斯王子：时之刃》根据热门游戏改编，由《哈利波特与火焰杯》的导演迈克·纽维尔执导，乔丹·迈谢尔以及《后天》的编剧杰夫里·纳什马诺夫则联合撰写了剧本。《波斯王子：时之刃》故事讲述一个年轻的六世纪波斯王子和印度公主塔米娜寻找“时之刃”沙漏，拯救整个王国的冒险旅程。



积木王国的大哥乐高从不肯从孩子和玩家的视线中淡出，总是能够抓准时机，适时推出新品。近日，乐高(Lego)携手育碧，推出一系列《波斯王子：时之砂》的乐高积玩，总计五套积木玩具各自拥有不同的主题和风格，孩子们可以自己动手搭建波斯王子的各种场景，并充分拓展孩子们的想象力和动手能力。



乐高马上就出了一款游戏







LOST PLANET
EXTREME CONDITION

LOSTPLANET-THEGAME.COM



虽然家用机版的《失落星球2》已经出炉，但是PC版的此作，一直在玩家的呼声中犹抱琵琶半遮面，但是现在如果官方不会食言的话，我们将在今年的秋季体验到这款恢弘的作品。同时在原家用机版本上追加的游戏特性也是相当值得期待的。在上次的情报中，我们为大家介绍了游戏的基本系统和武器、关卡、种族等情报。不过游戏最精彩的地方当然是游戏中的机甲和迥异怪物首领，这一次为大家带来相关的精彩介绍。



能够使用装甲上的强力武器



有供多人使用的装甲存在

ドライオをベースとした GAF-15D

以训练机GTF-11为基准，添加火力装置和基座再行设计而成的VS装甲。这个装甲的特色是火力强劲，同时可以搭乘三名角色。搭乘的角色可分别控制两臂的火力炮台。



可以搭乘三名角色



VS装甲

VS装甲就是战斗装甲的简称，为了适应EDN-3rd的严酷环境，同时能够更好的抵抗这里的原住民怪物AK，所以制作出了多种装甲，让你能够更方便地进行各种活动。游戏中乘坐上装甲后，在战斗中你本人将不会受到伤害，同时机体上的强力武器也能够供你使用。此外游戏中还有供多人使用的装甲存在。下面就先介绍一些初期登场的装甲。

未知殖民地上的浩瀚冒险
失落的星球2装甲和首领介绍

■游戏类型：第三人称射击　■游戏语言：英文
■发行公司：Capcom　■发售时间：预定2010年秋季
期待度 A
推荐人群：动作射击以及科幻战争爱好者

高い運動能力を誇る GAH-41BS

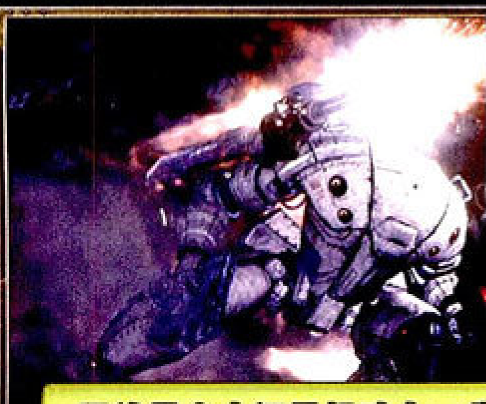


最新开发的小型对战VS装甲。采用了独特的动力系统而将机体尽量地小型化了。虽然相比重型VS装甲在火力上有所欠缺，但是压倒性的机动性让其在对AK战中有独特的作用。同时还可更换手上的武器，用剑系武器可进行格斗攻击。



可操纵AK进行冲刺和跳跃

PTX-140R



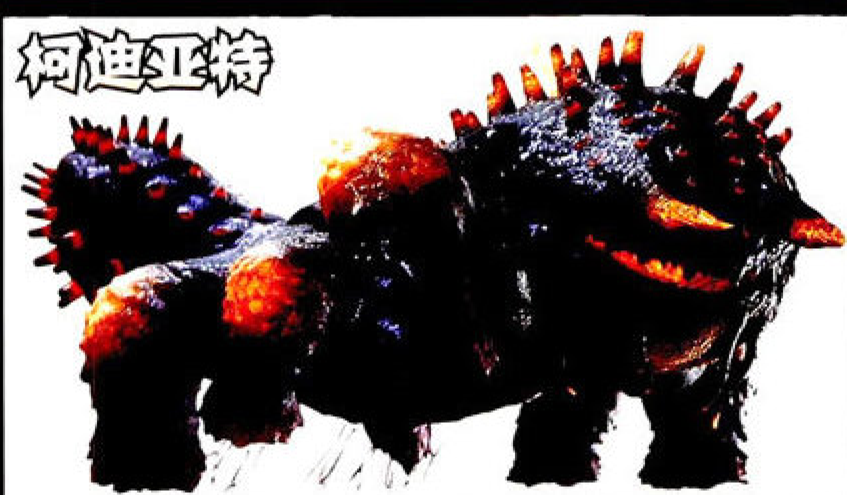
根据前作的对战VSPTX-40A（伊万）改良而来的新机体。在动力上进行了强化，同时内部构造和背面的动力系统都进行了重新设计。相比其他VS装甲在机动力上有着不错的表现，同时还配备了诸多近战武器。

无论是火力还是机动力，此装甲的表现都不错

巨型AK首领

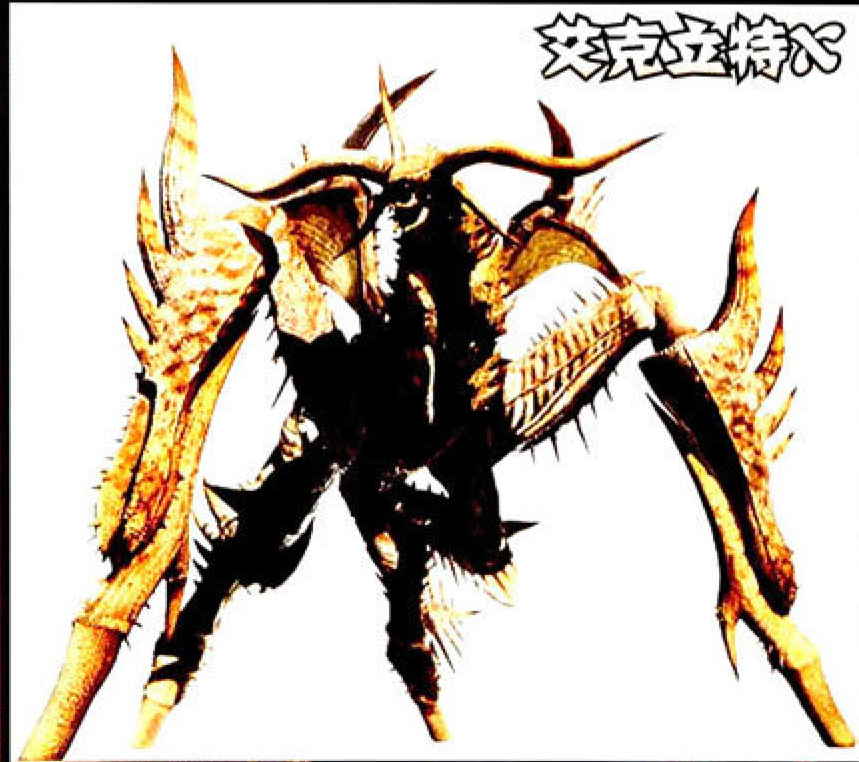
AK是玩家在冒险过程中所遇到的主要敌人。而除了那些小型的杂兵外，在每一章的最后还有着巨型的AK首领等着你来挑战。这些魄力的BOSS级对手让游戏的紧张感和刺激度都有很大的提升。下面就来介绍一下前几关的巨型AK首领。

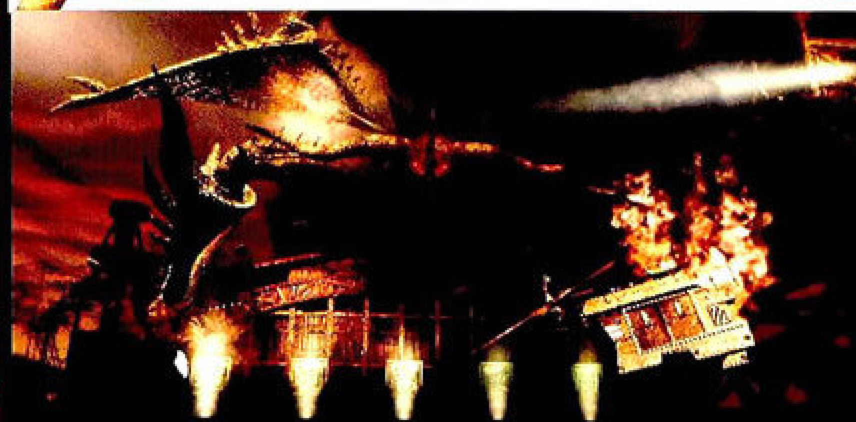
柯迪亚特



柯迪亚特是一个拥有6只脚的两栖类AK，在第一章登场。对正面的敌人会用舌头进行攻击，而身后的敌人则会用其巨大的尾巴给予重创。当你要进攻其他部位时，还要小心它的六只脚。此外它还会施放大范围的电击。

艾克立特X





艾克立特X的登场画面十分震撼

艾克立特X是在第二章登场的巨型AK。在雪贼的都市登场后用其身上的角进行了大肆的破坏。由于生有巨大的翅膀，他会在多个建筑物间快速移动，同时还会扔出列车和建筑的碎片来攻击主角们。

阿加美





充满尖牙的嘴巴是其主要攻击武器

这个是将在第三章登场超巨型AK阿加美。由于它背后有着众多的红色眼镜，所以也被称为红眼阿加美。一开始众人乘坐的大型列车时就会遭遇这个家伙，它的身形像山一样大，而嘴巴也有能一口将列车吞下的容量。它的除了用充满尖牙的嘴巴进行攻击外，身上还会分裂出茧状的生物，像爆弹一样产生大爆炸来攻击众人。

我们比拼的不是肌肉 而是智力！



战神的挑战2



《战神的挑战2（Puzzle Quest 2）》（游戏全称实际是“Puzzle Quest 2——Challenge of the Warlords”），是一款极其引人入胜的消除类游戏，如果“祖玛的宝藏”是用发挥到极点的画面和声效来吸引人的话，那么这款游戏就是用RPG类游戏特有的角色扮演魅力来吸引住你的灵魂的！

这款游戏拥有类似RPG式的剧情，但是战斗却完全是以连珠游戏来完成，在一个名为艾西利亚的大陆上，诸侯割据、硝烟四起，而玩家则扮演一位年轻的战士，必须从邪恶的魔爪下拯救艾西利亚大陆。

游戏拥有极为丰富的装备和魔法系统，还可以俘虏怪物进行骑乘、或是学习怪物的战斗技能，还可像英雄无敌那样发展自己的城堡。在剑与魔法的大陆艾希利亚，奇幻RPG与上瘾度200%的益智游戏的华丽而又完美的结合在一起。游戏里玩家需要控制自己的人物在各个村庄和城镇中打听情报、购买装备，而进入迷宫探索宝物和敌人等RPG的要素也包含在游戏中，把其他类型的游戏要素溶入RPG中已经是一个被滥用的话题了，但是你试过用连珠PUZ游戏的方式来玩RPG么？

游戏的主要战斗形式是在一个8×8的格子内消除各个颜色的宝石，不过战斗并不是以消除的多或者快为主。既然是RPG要素，那么战斗双方有HP槽和MP槽也就不奇怪的，而游戏目的就是使对手的HP先减少到0。MP分为红、绿、蓝、黄四个系，游戏中消除普通颜色的宝石，只是增加相应系别的MP值；只有消除骷髅才能真正对对手造成伤害。此外通过收集四种颜色的宝石蓄积MP来发动各种强力的魔法与战技更是逆转游戏败局的关键所以。

发行单位D3 Publisher曾宣布《战神的挑战2》今年六月要登陆NDS及Xbox Live平台，现又追加了PC、iPhone及iPad平台，预计今年夏天可与上述平台的玩家见面。









- 游戏类型：RPG+PUZ
- 发行公司：D3 Publisher
- 游戏语言：英文
- 发售时间：2010年第三季度
- 期待度 B
- 推荐人群：解密类游戏爱好者

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

奇点

原定于2009年秋季发售的科幻FPS《奇点（Singularity）》为了给Infinity Ward的《COD6》让路不得不推迟到2010年6月发售。这款不那么受宠的《奇点》由Raven Software开发，这是一家专门开发动作射击游戏的工作室，代表作品有《雷神之锤4》、《德军总部》、《X战警——金刚狼》等游戏。

噱头或是真材实料？

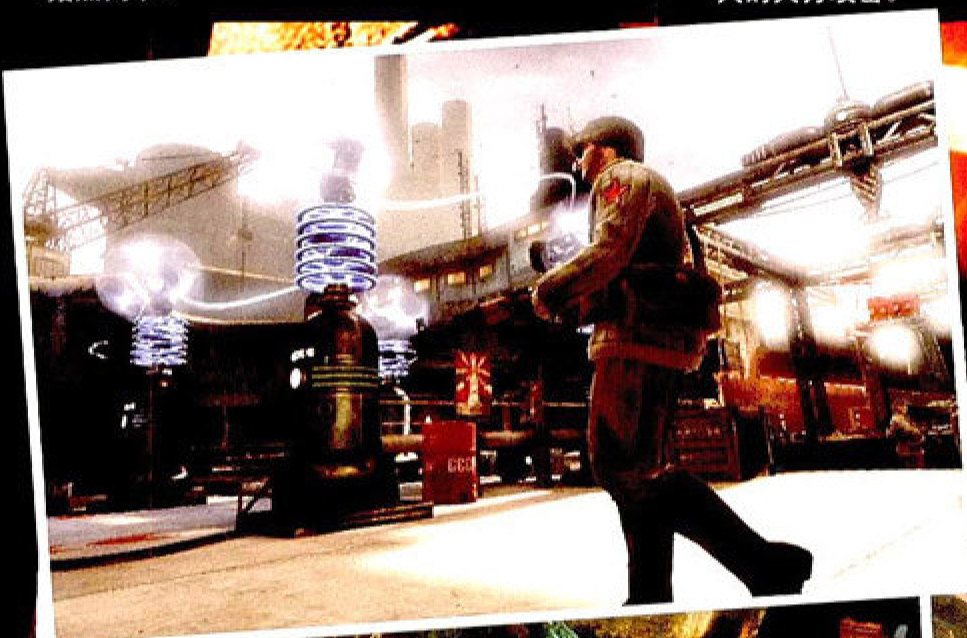
编辑：贪睡猫　美编：哈秋

SINGULARITY™

《奇点》游戏背景是，2010年，美军飞行员Nate Renko偶然在俄罗斯境内的一个岛屿中发现由前苏联人在冷战期间研发的，名为“99号元素（Element 99/E-99）”的秘密武器，以及时间操控设备（Time Manipulation Device，简称TMD），能让操作者实现各种时空转换。利用TMD可把对象变成未来时的尘土，状态记录在E-99里；或反其道行之，读出昔日形态再投射出来，比如敌军要过桥攻击你，你只用数秒就可以把桥的存在状态向后推演几百年，桥自然变得腐朽不堪，敌人也就摔下万丈深渊。你甚至能把敌人的生物年龄向后推演，直到他们变成一堆白骨轰然倒下。

玩家所扮演的Nate在测试新型战斗机时由于受到岛内由E-99元素所产生的错乱时空场影响，而坠落到岛上并穿越时空落入1950年——即60年前，现在他所要做的就是展开冒险之旅，以时间和科技为武器，奋力逃出生天。

游戏的最新预告片中就为我们展示了TMD独特的“死亡之锁(Deadlock)”功能。男主角可以制造出一个小范围的能量场，并使该能量场中的时间变慢。这样，敌人就会定格，主角就可以很轻易地至敌人于死地。该功能也可以用来对付敌人的攻击，当时间放慢后，子弹的速度也会放慢，主角就可以轻易地躲过敌人的火力攻击。



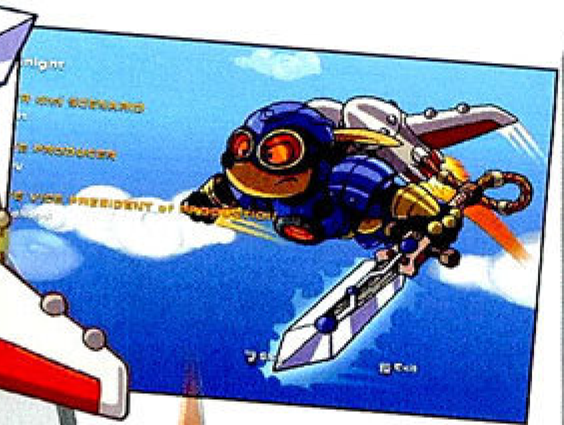






■游戏类型：第一人称射击　■游戏语言：英文
■发行公司：Activision　■发售时间：2010年6月29日
期待度 B　推荐人群：第一人称射击爱好者





综合评分	7.5
画面	8
音乐	7
操作	7
爽快度	7.5
适宜人群	
适合休闲过关游戏爱好者	

火箭骑士

享受火箭的速度





横版动作的乐趣

这款过去的游戏系列竟然会受到重制，实在是让某猫很意外，要知道这样的横版过关游戏在现今可以说已经是稀有品种了啊！而又是像这样一款爽快的游戏，可以让人体验到了游戏单纯的乐趣，现在就来看看这个游戏究竟有哪些独特之处。

火箭骑士的必杀技



火箭穿梭是我们小飞鼠的招牌必杀技

火箭穿梭

火箭骑士的招牌绝招，利用助推器进行快速的移动来到达平时到不了的地方，不过火箭也不是无限制使用，需要耗费燃料。由于穿梭的时候我们的小飞鼠可以免疫大部分攻击所以也是对付杂兵的重要攻击手段。要注意的是斜角度的弹射距离要比直接平飞的距离要远很多，这在关卡的很多地方要使用到，需要注意。



斜角度的穿梭距离相当远，在游戏过程中要善加利用

旋转攻击

小飞鼠进行原地旋转的全方位360度攻击，可谓攻守一体，在游戏中并没有提示如何使用，其实只要在不按方向键的情况下使用火箭穿梭就可以使出。因为完全没有破绽，所以对付从多方向袭击过来的近距离攻击杂兵很实用，但是遇到远距离攻击时请慎用。使用也是需要消耗一定燃料的。



旋转攻击的效果可不比龙卷风暴差



在穿梭之后再加上强大的旋转撞击

强化穿梭

火箭穿梭的强化版，威力更大距离更远，但同时也耗费更多的燃料，同时也有更强大的攻击力。由于消耗比较大，基本上都使用在一些强力小头目身上，同时这招也可以打碎一些不牢靠的障碍物，是某些关卡的关键。



平时的关卡中这招只是简单的射击

火焰射击

消耗小幅燃料的远距离攻击，由于威力较小，除了攻击一些接近攻击会发生危险的怪之外，用到的地方不多，不过却是空中关卡的主要攻击手段。



飞行关卡时，则可发射强大的蓄力攻击

编辑：贪睡猫　美编：grass

滞空悬停

在跳跃之后再次按住跳跃键就可以使出，小幅减少燃料。虽然使用这招的时候小飞鼠所能做的移动不多，不过实际上使用好这招可以十分有效的观察周围的情形，然后采取下一步的对策，而且对于通过一些精密环境很有帮助。



漂浮的距离会比你想像的要远



BOSS战

巨大机器人



游戏关卡的第一个大BOSS，巨大的机器人。机器人的攻击手段多以远程为主，分别是跟踪导弹和地毯式炸药轰炸，同时也会抛射出大型圆锯来消减原本可以站立的平台。而且作为大BOSS不同于杂兵，通常的攻击是没有效果的，必须击中BOSS头部红色的面具才会造成伤害。不过总的来说难度并不是很高，不过可怜的主角在打败这个BOSS后功劳全被人抢走了。



要造成伤害需要攻击脸部的红色面具

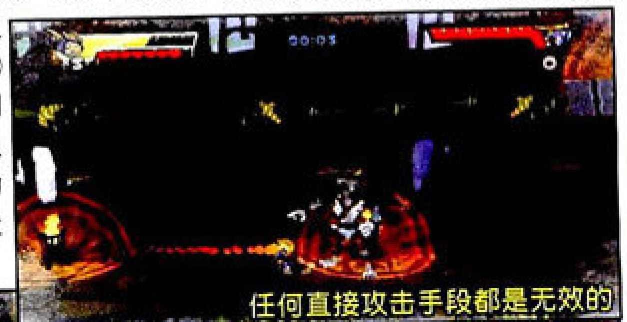


阶梯会被BOSS用圆锯砸坏，不要陷入持久战

狼王



在冰雪之地出现的野狼最终BOSS，相信许多玩家第一次到达这里的时候都会被其气势震慑，而且由于主角所有的直接攻击——剑砍、火箭穿梭、火焰弹全部无效，而不知所措。其实可以伤害到狼王的方法有三个：①使用剑把狼王扔出的炸药弹回；②让狼王在突进时撞到地上的石块；③在狼王站在可以被打碎的石块上时打碎石块让其坠落。



任何直接攻击手段都是无效的



也可以让其撞上石块

邪恶飞天鼠



个人认为最难打的BOSS，动作相当敏捷，要捕捉到他的动向很困难。而且他的攻击手段也多样化，巨大的光束炮、光束枪、废气喷射、重力球等等。虽然可以直接攻击但是依然需要很大的耐心与其周旋，完全考验技术，没有取巧因素的战斗。同时要注意的是，战斗过程中会改变三次地形。



尽可能让重力球撞到BOSS本身



巨大的光束攻击，不过其实只要躲远一点就可以

猪头王



废柴猪头王，虽然开得机器人看起来很威猛，不过真的只有外表而已。BOSS分为两个阶段，一开始是巨大的肥猪机器人。攻击模式单一，虽然会召唤杂兵但是数量很少，在连续攻击几次鼻子后就可以让其倒在地上，要小心倒在地上的机器人有三个部分是带电的，碰到会受伤。这时会出现驾驶着飞船的猪头指挥官，我们的直接攻击没有效果，不过攻击飞船可以使其坠落地面，只要坠落的时候让他接触到肥猪机器人带电的部分就可以使其受伤。虽然过一段时间肥猪机器人会恢复，不过依然是几下就被解决的份。



那个红色的猪鼻子一看就想打



将BOSS打到漏电的部位就能让其受伤

荒漠中的那缕温柔



其实我在这里并不太想谈这个游戏的好坏功过，因为对于这样一个类型的游戏，我可以直截了当地说——并不会受到大众的欢迎，甚至是注意，所以也不可能会有一个能够入眼的评价。这并不是一个受欢迎的游戏类型，甚至称呼其为边缘游戏类型都显得不对，因为大部分的玩家甚至不知道还有这这样一个类型的游戏。不知道这样的游戏究竟是什么、究竟有着什么样的乐趣、究竟为什么会被称为游戏。试想一下如果在一个没有人知道RPG究竟是何物的环境下有可能创造一款《最终幻想7》出来吗？就算是愚人节某猫都不敢有这样的奢望，所以我想在这样一个环境下出现的文字冒险游戏想要瞬间变成上佳作品，那根本就是不可能，所以各位并不用对此作赋予过多的压力和厚望。而且此类游戏的个人好恶成分实在太多，不过除此之外却对于会出现这样一个游戏——纯文字冒险，想与大家稍事聊聊。


多次在主角身边出现的神秘女子


在楼兰的月色下祈祷

有这样一群游戏人

对于国内的玩家来说，也许会十分不理解这个游戏究竟是怎么回事，从开始到结尾就是一大段段一大段的文字，不过其实某猫对此十分熟悉也十分喜爱。这样类型的游戏在日本的游戏界是相当常见的，同时也曾经进入过我国一段时间，当初由新天地执掌代理的时期《秋之回忆》系列、《NEVER》系列，都以很高的品质让我们享受到了文字冒险游戏的乐趣。不过，在那之后也只有寥寥数作来到我们中国。而同时我们国内的文字冒险游戏界可谓是空白到一个字也找不到，从这可以说是各种意义上的遗憾和缺失。

一个原本就是小众的游戏类型再加上国内完全空白的游戏历史，我至今难忘当初混迹于“KIDFANS CLUB”时大家坐在一起仰天长叹时不与我。当然，在这之后有了《恋爱的十二宫》——基本以同人的性质出现，最近的《红楼梦》——由娱乐通执掌，以及现在的《楼兰》。我并不知道制作《楼兰》的人们是否也曾经和某猫一起在那个论坛中一起期待过有一天在国内能够让普通的游戏爱好者也知道文字冒险游戏，也能明白这样游戏的魅力。而不同的是，他们还做了出来，将这样的游戏亲手做了出来。我不知道他们是一群怎么样的人。说到这里或许你会说，是不是某猫想说接下来会迎来国内文字冒险游戏的春天呢？不可能，因为我比在那个论坛混迹时候的自己更加的了解了这个现实。这个游戏赚了钱之后时候还会出现续作呢？渺茫，在这个越快餐越赚钱的现在，我甚至不明白这样的游戏有什么生存的意义。所以我至少明白了一点——他们是一群勇敢的人，一群在游戏界拥有无比勇气的一群人，仅此而已。


竹林中“偶遇”？

综合评分	7
画面	8
音乐	7
剧情	7
人物设定	7
适宜人群	文字小说以及galgame爱好者




本作妓小的女主角，但是在他的身上却肩负着重大的使命

对制作者的致意

游戏这个行业，只要是玩过游戏、喜欢的游戏的人都会为之向往吧，但是不管你觉得这个行业是如何的神秘、如何的有趣，不过职业就是职业，其他职业该有的辛酸，游戏业一样不缺。所以同为游戏界的从业者，某猫真的是情不自禁的对他们产生敬意。因为我明白他们对于这个游戏付出的并不仅仅是一个公司职员的劳作，而是牺牲了众多东西之后制作的一份真正的属于自己游戏之心。






PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：贪睡猫　美编：grass

综合评分	8
画面	9
音乐	9
剧情	8
谜题度	8
适宜人群	
童话与解谜爱好者	


对于现实世界的我们，同样也有着这样困扰我们的问题

进入这片仙境

如果没有记错的话，这是某猫在电攻上推荐的第三个解谜游戏了，之前的两个分别是《时空幻境》和《机械迷城》。老实说每次到了介绍这种类型游戏的时候某猫总是既高兴又头痛。高兴自然是因为能够将这么有趣以及有个性的游戏介绍给各位读者，而头痛的这是这样的解谜游戏究竟应该要怎么介绍呢？说的太少的话，各位看官依然云里雾里的，对这个游戏还是知之甚少；说的太多，把游戏的谜题精髓都说完了，那么还要各位玩家玩什么呢？所以，每当这个时候，某猫便拼命地寻找着这样的平衡点，而这次的主题便是——童话。


开始在这片童话世界中冒险吧


其实我们有时候面对的就是童话中的自己

不同于《时空幻境》的那艰难晦涩的潜藏深意、不同于《机械迷城》中异想天开的朋克蒸汽世界，《风语世界》所融会的场景仅仅只是童话这个最容易被人们所熟悉、最容易被接受的世界。不知是否是某猫尚未通关的缘故，但是现今为止觉得游戏的谜题部分尚未有过多的独到之处。不过有一点却是值得大书特书的，与前两作不同，《风雨世界》有着前两作所不能企及的故事性，如果有认真阅读过之前几期的内容的话，一定不会对于这个游戏的制作背景有所陌生，但是当你真正接触了这个游戏就会发现之前的介绍仅仅只是文字上的叙述，游戏中强大多彩的故事性做到了真正的让你去融入这个世界，而就如同角色扮演游戏一般你将会越来越觉得你就是那位游戏的主角，而这也是游戏制作者的目的，游戏中的主角深处迷宫之中，而现实中的我们又何从不是呢？一场未知的仙境冒险就在这里展开。

回到童话中的你

就像某猫所说的，本次的主题便是童话，这是我们每个人小时候都会阅读都会喜欢的东西，相信大家都不会忘记第一次看到《爱丽丝梦游仙境》时自己的心情。但是随着时间的变化，我们不仅仅是在一点点的长大，更是被消磨。在我看来这个游戏的在心境上的意义更是远远大于其游戏本身，那个色彩斑斓的童话梦想谁何曾没有过呢？就算仅仅是一会儿，也让我们重新回忆起那时的欢笑。面对着这片童话世界，有时候不仅会感叹在自己默默前行的这么长时间里，自究竟在哪里不自觉地把自己的童年记忆丢弃在何处，但现在终于让我又找了回来。


醒来之后发现了真实世界的自己


游戏的各类卡通场景真的做的十分细致


游戏主要考验的还是我们的观察力

童话与往事的记忆
——风雨世界
The Whispered World

有时只有身处童话之中我们才会记起我们忘记了什么。





欢迎来到《争分夺秒（Split Second、简称SS）》的世界，这里有速度、激情以及最火爆的爆炸场面。在SS的世界中没有固定的赛道、稳定的路况，就算你连前车的尾灯都看不到了也没关系，只要累计足够的能量，那么你就可以肆无忌惮的利用各种突发爆炸场面为你获得最终的胜利铺路。

速度、激情与爆炸 争分夺秒 SPLIT SECOND 赛事全解析

前车离你太远？那就召唤直升机空投油桶炸了它！

马路中间的油罐车挡住你的路了？制造车祸引爆它吧！

迪斯尼公司为我们带来的这样一款画面华丽而又火爆的游戏，其实剥去它的华丽外衣，我们会发觉其实这款游戏十分类似于《马里奥赛车》。《马里奥赛车》是如今风行国内的跑跑卡丁车和QQ飞车的鼻祖，我们在游戏里乐此不倦地陷害着其他的赛车手，而我们今天展示的SS要比它们更复杂。

在SS的世界里，陷害对手只是小菜一碟，玩家甚至可以直接改变赛道的路线。车手通过漂移、跟随对手等驾驶特技动作来积累能量。当能量积累达到一定级别时，就可以激活对应的赛道机关。赛道机关不但会干扰其他赛车的行驶，也会改变赛道的模样。但是这样有一个小小的问题……SS中的场景机关不但对对手有效，同样也会给自己带来麻烦的一柄双刃剑。

很显然，在这么混乱的情况下，玩家其实没有精力关注过多的东西，因此SS的操作也如同跑跑卡丁车一样简单，基本按键只有上下左右加Ctrl和Shift，这个设计虽然取巧，并且会遭到那些喜欢GT赛车类型游戏的玩家的吐槽和唾弃，但是实际上这是迪斯尼的成功一个市场定位，与其耗时耗力的制作物理模型调整真实数据，不如为休闲游戏玩家制作一款华丽的快餐作品。

>> 游戏系统 SPLIT SECOND

游戏中提供的车辆都是虚构的，一共有四种属性：速度、漂移、力量和加速，其中加速属性是最重要的，速度属性倒是其次，因为漂移动作会导致减速，加速属性的强弱决定了你能否最快的恢复最高速度奔驰。力量属性比较大的车辆不容易被爆炸气流吹走，这样在遭遇爆炸的时候能保证你的汽车稳定，在做直升机任务时该属性最为关键。



每辆赛车都有四种属性，请大家根据赛事情况进行选择

进入比赛阶段，游戏中你所驾驶的车辆下面三格能量槽，累积满一格能量槽就可以发动POWERPLAY，路边的出租车油罐车会突然爆炸，悬停在跑道上空的直升机会投掷油桶在赛道的正中间，而这些突发事件将直接导致周围的赛车爆炸。而累积满三格能量槽就可以发动一次类似电影《2012》中洛杉矶市大地震的效果，整个赛道都将发生巨大变化，比如赛道地面塌陷，所有车辆掉落到地下线路继续飙车；海港码头地图停泊的船只会靠岸倾覆，搁浅的船体变成新的赛道；或者在城市地图里导致赛道旁边的楼房倒塌，喜欢靠边行驶的车辆会被倒塌的楼房直接埋没……已知的积累能量的方式有：漂移（Drift）、漂移超越（Drift Pass）、跟车（Draft）、发现近道（New Route）、与爆炸擦肩而过（Close Call）以及飞跃（Jump）。



赛道旁边的楼房突然倒塌，赛道与跑在前面的车辆全部被掩埋



顺着钢梁就可以爬上轻轨，然后华丽地从天而降。所以发掘游戏里面的隐藏路线，也是一种乐趣。

游戏小贴士

1. 你的赛车是个很神奇的东西，如果你是车头正对着撞在护栏上，哪怕速度只是相对较快，照样车毁人亡。但如果是甩尾的时候侧面拍在护栏上，那么你是很安全的。所以，如果撞击不可避免，请用车的侧面去迎接撞击。
2. 如果你面前有安静的两条路，里面肯定有一条是陷阱：哪条路看起来是近道，哪条路就有问题。
3. 不要急着跑第一，先跟在别人后面蹭满能量，保证自己不掉出前三名的队列，接近赛道的终点前或是跑到最后一圈的时候使用POWERPLAY干掉跑在你前面的对手。有些地图在进终点前有一架直升机悬停的，这是一个很好的翻盘机会！
4. POWERPLAY使用时是有延迟的，如何判断提前量很关键。到了游戏的后期，AI会越来越聪明，想用POWERPLAY弄死对方越来越难，甚至可能把自己给坑进去。
5. 如果你看到油罐车、出租车、大客车，那么它们的命运就是被炸飞；如果你看到赛道中有什么比较突出的单位，比如机场的指挥塔、工厂的大烟囱、海港的万吨油轮、城市里拆一半的建筑，那么它们的命运害是被炸飞。
6. 游戏的漂移滑行距离偏长，为了良好的出弯，请提早开始转弯甩尾，但是这样会影响速度，所以如果前面路比较窄，干脆豪迈地让侧面撞上护栏，用护栏的反作用力出弯吧。

争分夺秒12日流程攻略

SPLIT SECOND

第一天

第一场

在这个阳光明媚的早晨即将开始的是一场血与肉，哦！不，速度与反应的比赛。这场比赛其实只是让你练练手罢了，这张赛道需要注意的有机场门口那堆计程车。在天上盘旋着的直升机，还有跑道上的导航塔。什么？你觉得这都是小菜？ 那咱们来架正在迫降的飞机如何？顺带一说这场比赛跑3圈。记得留下点能量槽来炸掉起跑线前方的赛道走下面的地下通道，这样速度会更快1些。

第二场

很容易你就过了第一场吧？第二场就会稍微提高1点难度让体验一把什么叫真正的“飞”车。给你来点建议。首先看见那个正在爆炸的高塔吗？炸掉它之后有1条超近的道可以用来超车。通过这条路线你会发现赛道不见了，出现在你眼前的是一堆房顶。放心踩足油门冲吧！顺带一提听说海滩旁边的教堂里的神父打算重新盖一座，里面好像已经放了很多炸药。最后提醒一下，貌似在某条大直道上的人行天桥不是很牢靠，天知道什么时候会塌呢。



第三场

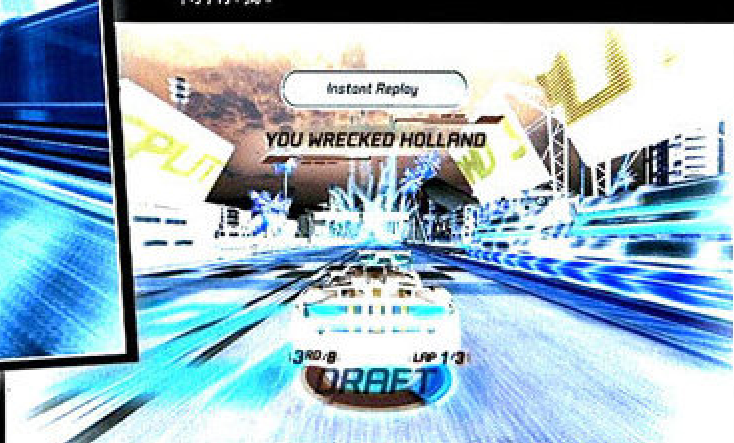
第三场值得说一下，规则跟前2场不同哦。 这场比赛是落后死亡赛，你只有永远保持自己不是最后一名的情况下。去稳定自己的车况，不过你的对手会允许你这么做吗？我不知道哈哈。其实你还是有很多可以利用的机会，看见那架挂着卡车的直升机吗？ 听说这飞机的驾驶员老婆跟了别人，正愁怎么找点乐趣呢。还有那个工地，貌似工头欠了农民工的钱。而我刚刚好像看见有几个农民工怀里揣着疑似炸药的物体。最后就是有些军方的朋友也来看我们的比赛了。就是他们表示热情的方式比较特殊，记得离那架载着油桶的黑鹰直升机远一点。

第四场

第四场的规则跟第三场相同，而地图就是第二场的那张。上次跟你说过的该有的那些家伙还都在。不过这次那个老婆跑了的直升机驾驶员跑来这张客串了，别问我为什么他把卡车扔在你们头上，记住那个高塔这次还是可以爆炸的。

第五场

咱们开始今天的决赛吧，对手的赛车都是高级方程式赛，不过就算它跑了快点你还是能让他们归西的。那些被拖欠工资的农民工用炸药也给我们创造了一个天然跳台，记得用哦。



第二天

第一场

休息够了吧？第二天的比赛大门向你敞开着。来到新的赛区，这里依旧有拉登哥的存在。比赛开始处的那段未完工的桥是第一个大爆炸点，炸掉之后能出现一条近道。港口那艘正在大修的船也是爆炸点哦，但是对你没什么好处，所以离它远点吧。破桥下面的那个仓库管理员，还有赛道末端那个开吊车的，只要你通过的时候有足够的力量点数，也许他们会给你开门。不过他们脾气不好，所以开门的时间恐怕只有一瞬间。而同时他们并不是只听你的指挥。所以如果别人开启了这2处密道，没把握的话就走稳妥的原版赛道吧。



第二场

第二场比赛可能略微有点疯狂。但为什么不呢？ 我们需要疯狂的车手也需要疯狂的观众，比如一艘航母如何？ 赛道中段会有一个装着大量炸药的地方。也许这地方会给你创造一个跳台让你开上航母。我一定没跟你说过航母上的F/A18飞行员都去休假了，所以小心这些飞机会让你真的爽到飞起。什么？没跑够？ 好吧，其实你还可以在进航母参观一次。只不过这次不是甲板，是舱内。但是里面好像有两个油桶在滚来滚去，闪开点吧。哎呀呀，我又忘记说了。其实拉登哥今天还发声明来着，打算开着码头旁边的油轮撞港口来着。或许那里会有很多火灾，不过以你的实力。一定穿的过去吧？

第三场

我真不知道为什么赛场上没有其他车辆，我也不知道为什么你的头上有架挂着许多导弹的武装直升机，跑吧哥们！这架直升机可不是闹着玩的，他挂载着数量难以置信的导弹，而你要做的就是躲开那些导弹获取高分，放心你没有时间限制。直升机瞄准的时候会有声音提示，在瞄准结束后瞄准的标示会固定住变成红色，离开那些地方就可以了。还有，我们在你们的车上撞了反导系统。别不相信我是真的，只是要使用的话你就得玩出漂亮的漂移或者其他什么酷一点的招数。这样本来已经瞄准你的导弹会打向直升机。不过直升机有血量，记得别用太多次而把它给打下来。这样你就没地方赚分数去了。

第四场

相比之前那场比赛，这次就轻松多了。如果你觉得第二场时候航母没看够，这次就够你看的了。只不过这次是落后死亡赛，记得别光看航母了。拉登哥还是会出现的，但是这次貌似这个地区的油桶都不太稳定谁知道它们什么时候炸呢。终点前的钢架那里也注意点，我可不知道当你跑过这个地方的时候钢架会不会掉下来。

第五场

我带给你一个坏消息，那个武装直升机的驾驶员又来找你了，还带着一大堆的导弹。 地图就是你之前跑过的，但是这次就别指望有人来给你开密道了，看见这来势汹汹的飞机他们全跑光了……

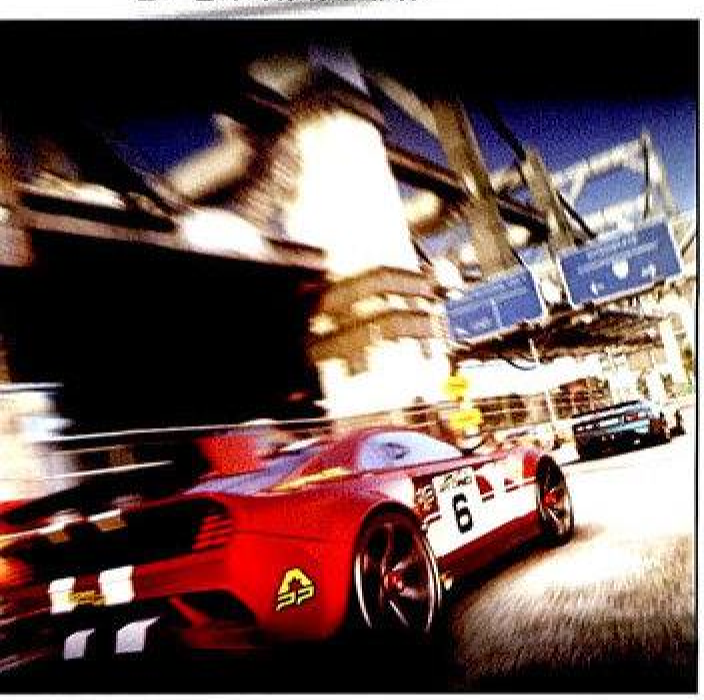
第六场

你还活着？不错不错。 那么开始今天的冠军赛吧，赢了你就能跑第三天的比赛。冠军赛放在第一天的机场跑道进行。这地方对你来说应该很熟悉了吧？ 有一个地方值得说下，在你过了那架该死的迫降飞机之后路过的机库那边，那台起重机的拿力量点数来开门走近道吧。

第三天

第一场

看腻了城市风光？带你去瞧瞧沙漠如何？这次咱们的比赛在飞机墓场举行。刚出赛道你就会看见吊着的半截飞机。其实它不是飞机，它是赛道。开启的方式我想我不用在说了，赛道尾端的时候你还会看见吊着的一个波音发动机。其实它不是发动机，它是炸弹。嘿，放轻松点不就几个飞机零件嘛。赛道中还有数不清数的大铁锤或者是挖土机出现，当然啦如果赛道中你发现山体滑坡之类的事我发誓一定跟我无关，还发现桥会掉下来？还是跟我无关啦。我刚刚只是路过那里顺带扔了几个炸药包而已啦。你不会说我乱扔垃圾吧？对了对了回来的时候我发现炸药还多着所以我就在一些飞机上也扔了几包。我好像记得顺路加油的时候也扔了几包，也许对你有帮助哦。



第二场

恩，又一个坏消息，观众觉得比赛不够刺激。所以我找来了些朋友，恰巧他们都是开卡车的，恰巧他们卡车上装的都是油桶。恰巧你又开在他们后面？我靠这么巧？那你自己看着办吧。你只有不断的超越他们才能获得时间让你不断的跑下去，反正坚持到最后你一定会赢的。油桶有2种红色跟蓝色，记得千万别迎头撞上红色的汽油桶。至于路中间那些黄色的斑马车是干啥的？ 他们只是路过打酱油的啦。

第三场

这次比赛用的是第二天比赛中的那张破桥地图。已经给你介绍过了这张地图的值得注意的地方。但是这次你的对手可不像上次那么嫩，跟你一样都是前三天厮杀过来的。

第四场

这次是时间挑战赛，我们将给你一辆笨重的4轮越野车。别小看它，它的抗击打能力很强。就是速度方面差强人意一些。你必须在1分54秒以内跑完全程才能拿冠军。但是如果你在赛程中碰到爆炸啦，钢筋断裂啦，直升机坠毁啦，机头爆炸啦。我会告诉你其实拉登哥与你同在。

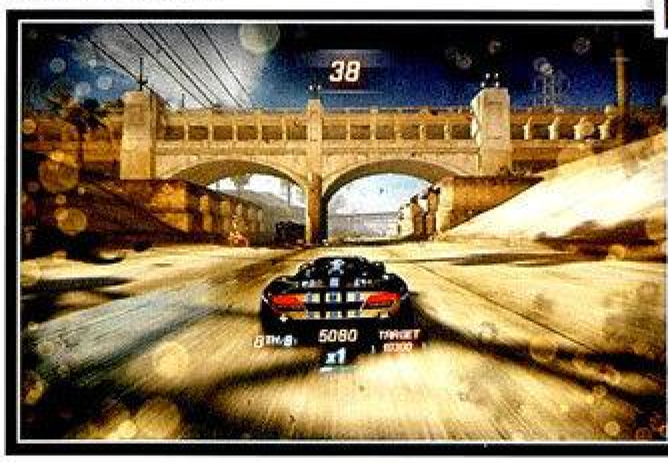
第五场

我只能说那个武直的驾驶员对你真执著，这次依旧是他追你跑。地图是第一天的比赛地图，区别在于你无法在开启那些密道或者超大爆炸。我可以跟你说的就是你的车不是装甲车，离那些致命的导弹远1点。否则你的下场是……

第六场

第三天的冠军赛在航母地图举行，关于这张地图没什么可说的了。不过我可以给你一个忠告，在飞上航母的那段滑坡跳台最好保持最高速。别被什么影响了，否则你会看见拿汽车当导弹的壮观场面。







第四天

第一场

今天我们来到新的赛场，看起来像集装箱码头？你太有才了他还真就是个集装箱码头。这里比前三天用的场地会有更多的油罐车，起重机，甚至可以爆炸的货船。拉登哥一如既往的随我们同在。第一场比赛是落后死亡赛，小的地方就不跟你讲了。拉登哥说码头上有2艘船看起来会爆炸的样子，也许会给你创造机会超车。能不能把握就看你自己啦。这张地图另外一个问题就是赛道变数很大，机会也很多有许多近道需要力量点数来开启。记得随时留着点力量条吧。

第二场

第二场比赛就是你跟我们的那些开卡车的朋友继续找点乐子啦。跟上次相比难度有略微提升，赛道稍微变窄了1点点。那些打酱油的车也会开始封堵你的行动，卡车之间的距离也会开始缩小。但我想这对你来说不算什么难题，加油吧！

第三场

这张我认为没什么可说的，地图是第一天的城市赛道。而场景中机关与爆炸等相信你跑了4天了都已经得心应手了，唯一值得讲的就是你的对手可不是第一天的那批菜鸟。他们看起来一样，可跑起来怕是你连尾灯都难找。尽量多用场景里帮你准备的那些大爆炸吧，观众们喜欢看这个。

第四场

第四场的比赛安排在航母地图，更上次一样。已经没有技巧可言了，但是对手很强劲。活用场景。

第五场

时间挑战赛详细不用在多说了吧？规则你都清楚。但是这是你首次在这张地图上参加这项比赛。也许你觉得你已经赢了那么多场无所谓？ 那你就错了，时间挑战赛控制场景爆炸的不是对手，而是电脑。所有的互动场景都将对你不利，比如前段赛道的2个集装箱会移动位置。路边的油罐车将爆炸的更频繁。河边的输油管道甚至都会爆炸导致烟囱倒塌。又要顾及时间又要及时闪避，也许这次的挑战不是那么轻松。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

第六场

冠军赛安排在破桥，这次的对手难度非常高。双方车速都将非常高，而且这次的对手更会利用场景来计算你。而你用招拉登哥来爆炸对对手们的影响将降低。不过拉登哥依然与你同在，一路炸过去吧！

第五天

第一场

进入第五天赛事赛程就基本过半了，接下去的比赛将更加艰难。这次我们来到新的高架桥地图，这里的破坏场景虽然不多，但个个都是威力极强的。第一赛段旁边的铁路桥会引发大爆炸，而中段的高架桥也会爆炸。而且会从爆炸的桥面上飞下许多大石块与2辆卡车，左右各一辆。过了这个路段后有一个近道一定要超，这个近道几乎可以减少3秒时间。随着进入最后赛段的出现铁路桥附近，开火车的其实是拉登哥的亲戚。他会直接冲向赛道。第二圈赛道就会改变走地下路线。

第二场

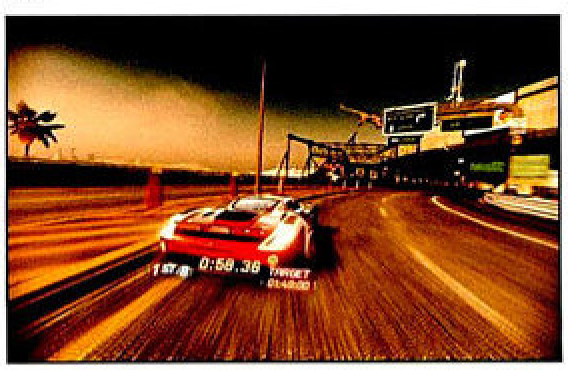
跟第四天的第二场比赛一模一样，只是酱油车会更积极的封堵你的行车路线。 其实撞开他们就够啦。或许你会产生比前一天的比赛还要简单的感觉。

第三场

这次的码头地图已经让你觉得无聊了是吧？ 说真的我也觉得无聊了……值得说一下的就是几个地方的场景要善用尤其是开始的时候的集装箱船以及旁边的油桶。控制的好的话，有意向不到的效果。还有赛道末端的2辆油罐车，取得领先的时候离他们远点。但是落后时候善用这2个油桶有反败为胜的功效。

第四场

你最爱的武直又来找你麻烦了，他是你粉丝吗？ 还头一次见到有追那么紧的。这张地图也没啥好说了，反应快一点就好过了。这张地图略微有点窄，所以提高点注意力吧！



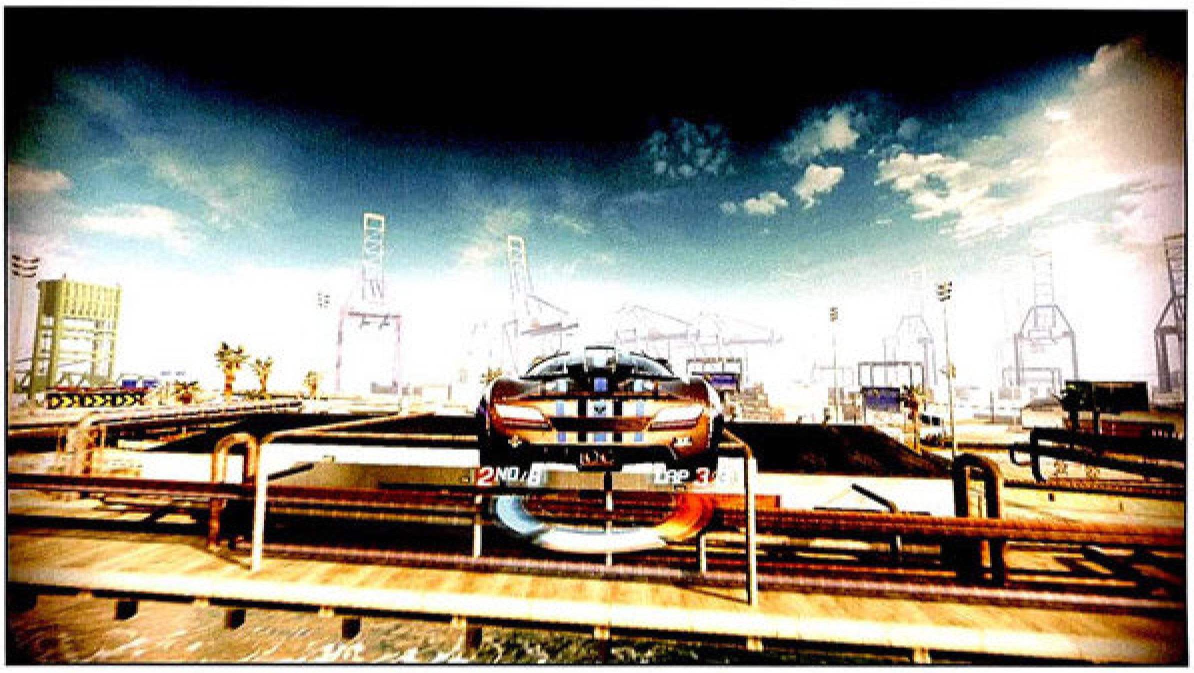


第五场

好吧，经历了一些也许你觉得很无聊的比赛之后，有趣的比赛终于回来了。这次我们将会给你一辆转弯性能很不错的车来跑时间竞赛，场景就是前面提过的铁路桥地图。所有大型爆炸都会发生。如何拿这辆好车跑出又酷又快的跑法就看你啦！

第六场

今天的最后一场冠军赛，地图没什么可讲。但是对手这次会很强，强到什么程度呢？ 就是他们会故意不超你车顶住你的后侧保险杠让你侧滑撞车。这次的难度恐怕是非常不小，我倒觉得那个高塔应该是你获胜的关键。尝试看看吧。



第六天

第一场

第六天的比赛在全新的场景开始，工厂地图。这地方全是大型互动，跟前几张比起来任何一个爆炸都堪比前几天的任何一次。近道跟技巧也更多，相应的对手难度地图难度也很高。

比赛伊始中段仓库就有难度很高的场景，随后的轮机车间的爆炸随时也可能发生。随便一个爆炸摧毁几辆车甚至全部都不成问题。后端的天然气存储塔更加危险，倒不是爆炸危险。而是爆炸之后会毁掉路面，导致行车路线是个S型如果车速太快。来不及控制就是满地碎片的局面。之后散热塔可以看作是一个陷阱，你可以把2座散热塔当作近道。但只要爆炸之后就会立即掩埋正在通过的车辆。总而言之这张地图充满了工业气息与汽油弹的味道，难度颇高。

第二场

那个充满激情的武直又回来了，不过这次不是被动挨打了。你的目标是在时间内累计足够的力量点数发动反导系统让直升机的导弹打中自己。地图前面讲过的破桥，这次的技巧在于不用开的太快。只在入弯的时候加快速度来获得点数，放心啦。时间是肯定够你打下这鸟飞机的。

第三场

比赛就是普通的第一天比赛城市地图，注意保持与爆炸物的间距就可以了。

第四场

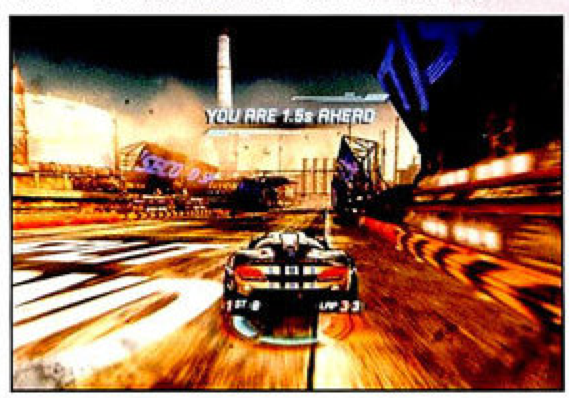
卡车司机的乐子时间，地图是新的工厂地区地图。赛道中的障碍物更多，车速更快。但难度与上一关差不多。卡车红色油桶的数量也比原来多了一个，蓝色油桶增加了很多。尽量避开红色即可，蓝色就算撞到几个也能挺住。

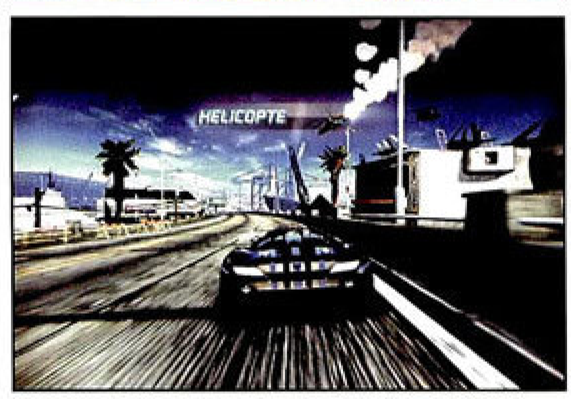
第五场

夜间的工厂地图时间挑战赛，场景难度其实不大。真正的难度是时间，几乎碰擦减速之后就难以获得第一名。 加上所有大型场景已经近道要么不开放要么100%爆炸所以稍有失误就大势已去。不过还好我觉得最难的3个天然气塔不会爆炸。

第六场

最后一场的冠军赛地图是船厂地图，地图对手都不用说了。这次对手应用场景来扰乱你的线路会精准。所以技巧就是如何控制暴风所带来的车辆侧移，记得省一点力量点数用。最后用来翻盘的场景可是很多的。



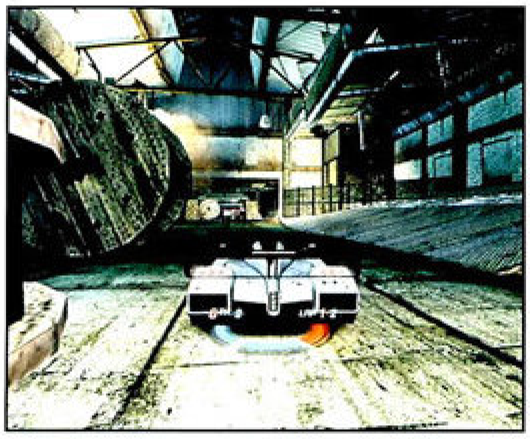


第七天

第一场

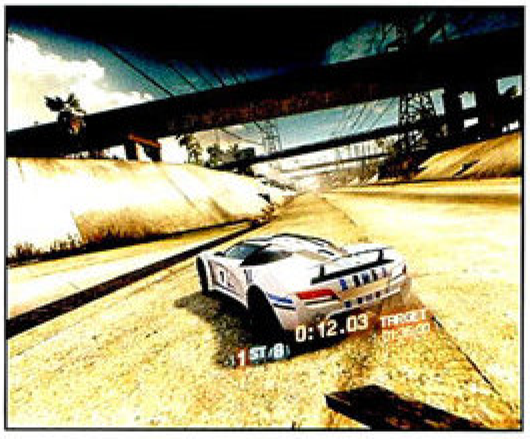
第七天的比赛开始为夜晚的工业地图，别以为夜晚只是天空变暗了。很多路面情况以及突发事件在夜晚将更难处理，第七天的对手甚至会强迫你走正常路线而放弃已经花费点数打开的近道，十分难缠啊。

第二场



第二场是在工业地图白天的情况下开放散热塔地区，基本上这里发生的与第一张没有区别。取胜关键在于在第几圈炸掉散热塔。

第三场



破桥地图的难点在于如何取舍近道，有时候别人已经打开的近道门口你会犹豫是否该不该赌一把继续钻进去。我这里的答案是不要。 不是你开的或者离你实在太远，干脆放弃靠玩漂移累计分数。在找准位置之后用互动场景让对手失去优势位置这才是上策，也是这第三场比赛的攻略。

第四场

到了第七天你是不是有更好的车了？　这次武直又会来找麻烦，其实武直很好对付。速度不是第一位，跑稳之后得分。在把武直给轰下来不算有难度。

第五场

指定车辆的时间挑战赛，而且又是弯道很复杂的工厂地图。几乎可以说要拿第一的话，擦墙了就重来吧。不过由于提供的车辆不错，多来几趟应该不成问题。从某些时候来讲，如果弯道太长。干吗不用一个长漂移来解决这个问题呢？或许失去的速度会比正统过弯还少一点哦。

第六场

本日冠军赛难度非常高，地图没有可以说的了。有些对手会有意存着力量点数就等你进散热塔然后呼叫拉登哥。 没有技巧可言，但说真的。只有更贱没有最贱嘛……

第八天

第一场



码头地图的关键就是积累足够的力量点数来炸掉停船，你的机会只在那边。因为对手车速几乎都比你快。

第二场



跟之前的直升机击落赛一样，速度第二稳定第一。平均你跑一圈地图需要1分半 而1分半之间足够你累计4次的反导能力。

第三场

似乎比赛也是有循环的，又是铁路桥地图。而这张地图的难度来源于车速提升后对车辆的掌控，以及对手的难度提高。

第四场



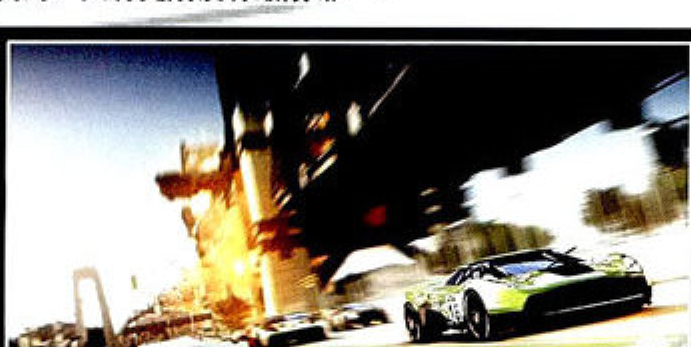
工厂地图的卡车闪躲赛，提升的难度在酱油车数量增加。并且灵活性提高很多，导致某些情况下被逼着撞油桶。所以考虑看看是不是用更重的车。

第五场

好久不见航母地图了，这次是时间挑战赛。时间一共才给你1分09秒，前中段赛道基本没有问题容易出事故的地方是末段的钢筋，以及大角度弯。如果漂移没控制好就会撞上钢筋，所以最稳妥的办法就是紧贴右边过弯。哪怕损失速度也要这么做，因为钢筋不会回收。

第六场

我觉得这将是对你来说最有趣的一场冠军赛，地图为机场坟墓。有趣就在于许多场景互动爆炸，是直接可以拦住人的。而因为这个场地本身抓地力不佳，极易失控。俗话说有难度才有乐趣嘛。不用始终保持在第一位置，但始终要停留在第一梯队里。留着翻盘用的力量点数，最后用在赛道末端的直升机上。







第九天

第一场

对手车速快，而你的车辆极其不稳定，爆炸对你的影响会非常大，有时候你甚至非得把刹车踩到底才能避免车祸。

第二场

城市地图的直升机击落赛，时间基本够用。相比之前的几场只是导弹数量有所增加，难度并没有太大提高。

第三场

对手车速极快，你不能与对方拉开太大距离。否则完全救不回来，第一圈尽量少用力量点数，保持到第二圈。

第四场

这场时间挑战赛基本没有难度，只要记住爆炸位置与频率基本可以无碰擦无刹车通过。

第五场

机场地图实际上是比较简单的地图，会爆炸的地方不多。但都是属于威力较大的，利用这个优势来全灭敌人基本上是没有难度的。

第六场

前几场比赛的敌人或许总有这个或者的缺点，而第九天的正常冠军赛的对手们几乎没有弱点。只有靠稳定加速度来赢得比赛。



第十天

第一场

夜晚的工厂地图落后死亡赛，从第十天开始。难度再一次极端的提升，一点点的失误就会让全盘皆输。

第二场

相对第一场的0失误过关，这场相对就容易很多。一方面因为地图对你有优势，而就是经过那么多比赛你应该已经有非常好操控的车了吧？ 其实这个游戏讲的不是绝对车速，而是相对过弯稳定速度。

第三场

新的高速公路卡车闪避赛，玩过前2天那么变态的难度后，是否觉得很简单？相对难度而言只是提高了卡车与酱油车的速度而已。

第四场

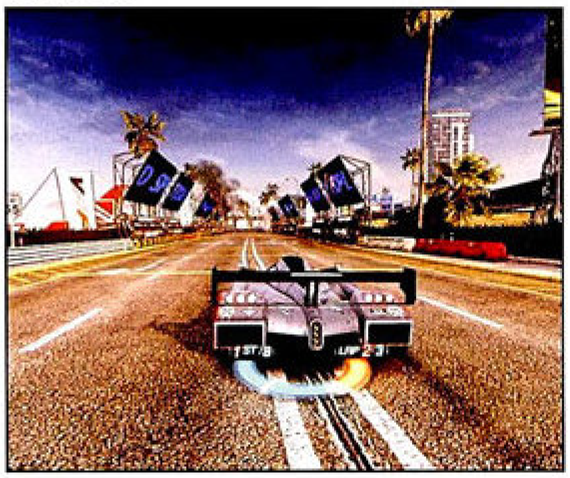
机场坟墓的落后淘汰赛，基本难度不算高。只要不出失误，控制好暴风对车的影响基本就能过啦。

第五场

又一场卡车闪避赛但是地图是新的机场坟墓的，好吧，有时候设计赛道的时候确实粗工滥造了一点……

第六场

第十天的冠军赛总算是出来了新的地图，大坝地图。这张地图有大约1/3是原来机场坟墓的地图，主要场景是大坝。当然我们的风格是当然是可以爆炸的啦，还有2条密道。大坝在未爆破之前有很多漏洞可以炸飞对手的车。



第十一天

第一场

大坝地图难度稍高，但是掌握好节奏的话不难取胜。其实有一个比较稳妥的跑法，等满一圈之后等大车队到大坝处就把大坝给引爆了，淡定的路过他们的满地零件。

第二场

工厂地图突然死亡赛，难度有。但不会难倒你的。

第三场

卡车司机的游戏，还是没啥难度。倒是红色油桶数量增加许多。

第四场

时间挑战赛，难度不算高。其实车是好车，操控力很好。记住爆破地点就可以了。

第五场

大坝地图落后死亡赛，对手速度很快。主要注意边栏有几个地方是空的，掉下去就是5秒哦……

第六场

冠军赛工厂地图，对手将是你无法想像的快速。尽量放弃漂移。

第十二天

第一场

最后一天的比赛第一场是从铁路桥地铁开始，这张地图已经没有可以解说的地方了。主要需要注意的是很容易失误，对手会撞你的车尾让你失速。

第二场

大坝地图难度接近第十天的冠军赛难度，稳扎稳打就好。

第三场

有难度的卡车司机的乐子时间，主要难度就在于如何闪避那些红色油桶。酱油车几乎可以完全无视。

第四场

大坝地图时间挑战赛到这你应该对这张地图完全熟悉了，对你来说的最大变数以及需要注意的地方只有2个。

1. 红色电机砸下来的位置。
2. 断桥压下来后只有一个小通道可以出去。

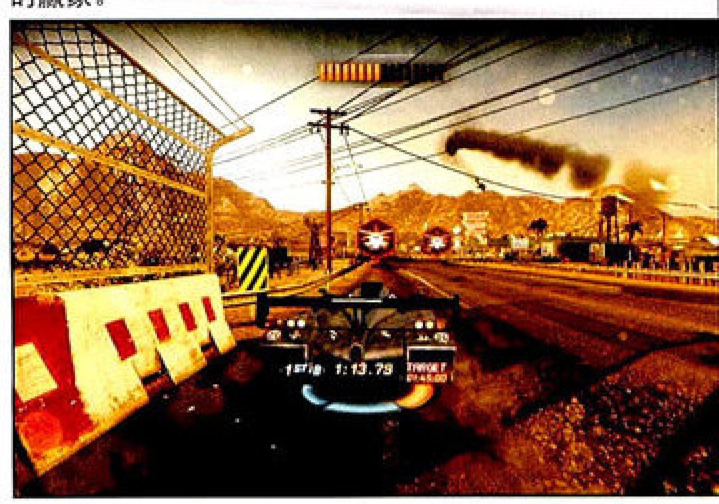
由于路况我觉得你只有玩那种很酷又不失速度的漂移才能安全的过去。

第五场

久违的直升机击落赛，这场比赛要求很变态。1分45秒以内击落直升机，换言之你所有的弯道必须尽可能的拿到满分。而速度又不降低，但这场中击落直升机只需要3次反导能力。这对你的压力也会减轻很多的。

最终战

也许是一种轮回？ 最后一站的地点就是你第一次参加这个比赛时候的城市地图。你的对手们会跟你一样用尽一切手段来组织你最后的胜利。但你也没有任何可以投机取消的部分，减少失误，加快车速与过弯时间是唯一法则。如果你可以在第二圈末段取得领先优势，只要你不失误。那么你就将是最后的赢家。





手把手教你变白金圣斗士之手把手教你破虫族速双矿教学！



文：夜猫 编辑：夜猫 美编：小杰

有很多玩家来信说虫族过于IMBA了，要削弱！野猫问他们为什么这么说？他们说虫族可以裸双矿，经济占优，太无耻了！野猫说，这也算理由？他们说他们就是对的！因为以前他们就在说蟑螂太无耻了要削弱，暴雪果然就削弱了！他们和暴雪的思路是一样的，所以他们这次关于“虫族裸双矿太IMBA”的论调也是正确的。

作为BETA测试以来的老虫，野猫首先得承认双矿经济运转的虫族的确在中期的爆发力太可怕的。（没办法来信的都是读者，读者都是上帝，读者说的都是对的！）于是，我也不再争辩虫族双矿是强还是弱，我今天干脆就手把手教上帝们如何破虫族双矿吧！可别错过了这次的完全高清大图无码攻略哦！三大种族六种破虫族双矿的打法，尽在本期讲座！

第一章：知己知彼方能百战不殆

《虫族双矿流程详解》

要破“IMBA”的双矿流，就一定要知道双矿流的建造顺序和时间点，这样能让读者上帝们一目了然地知道怎么根据这些时间点来进行针对性的攻击。



■ 10工虫之后，双矿虫族生产第一个OVERLOAD



■ 3虫卵孵化3农民，工虫总数 13D



■ 孵化第14个农民



■ 放下BS血池



■ 建造BH第二个基地，双矿开起



■ 血池完毕，同时训练女王和小狗



■ 女王完毕



■ 分基地完成



在5分钟的时候虫族的经济可以支撑起升级二级基地，并且由于双基地各有一个女王的运营，工虫和经济爆发的速度非常之快，相应地暴兵能力也很强。6分钟左右，双矿的虫族基本上经济已经运营完毕，7分钟以前是双矿虫族的兵力真空期，只有在此以前发动RUSH和一些特别战术：比如空袭、隐刀才能重创对手，一旦双矿虫族挺过7分钟的TIMING，有经济支撑的虫族就可以出大量刺蛇来以不变应万变的和你们对打中期了。

过期杂志收藏购买微信：bfwz888888

第二章：人类联邦的杀虫大法！

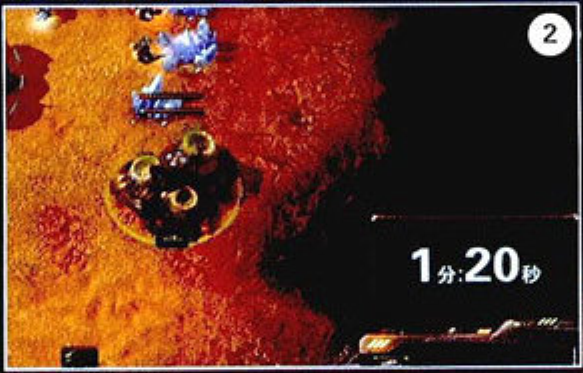
人类BETA测试以来最适合偷袭和RUSH的两个兵种就是兵营的死神和飞机场的女妖，死神的犀利从刚刚开始BETA就被玩家称为“新手终结者”，就算玩家对其的理解随着BETA的展开越发熟悉并发展了大量的防范方法，但依然架不住一些极限出死神的战术。女妖在被暴雪增强之后，阿凡达的实力也被人族玩家所掌握，两下必死一个农民的攻击力，可以说是所有可对地的飞行单位（不算顶级空军）中杀伤力最大的一个。野猫推荐的两个大破双矿的战术就是由这两个单位展开的。

7SCV野兵营死神流

RUSH度：	★★★★
犀利度：	★★★★
后方安全度：	★★★☆
投入资源度：	★★★
成功率：	★★★☆



■ 贴近虫族基地外围放下兵营



■ 建造BR气矿



■ 兵营建造完毕，升级附属建筑：科技实验室





■ 虫族血池还没完毕



■ 第1个死神训练完毕



■ 开始屠杀农民



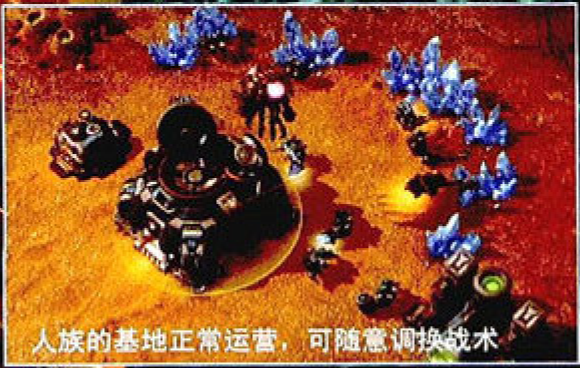
■ 第2个死神训练完毕



■ 虫族第一个女王训练完毕，死神已经屠杀了9个农民，没有经济的虫族打出GG



这战术是以牺牲初期经济为代价，最极限速度量产死神骚扰。这战术不仅对双矿的虫族危险巨大，就算是以常规13D血池后蟑螂的虫族依然杀伤力巨大，在对神族时也是如此，因为没有提速能力的虫族小狗和神族狂徒在死神面前就是完全可以无伤风筝死的渣滓。操作好的玩家更是可以无视背后追击的短腿近战单位，一下下点杀农民，几个死神就可轻松达到惊艳到全湿的收获。


人族的基地正常运营，可随意调换战术

按照野猫的这几个TIMING点来操作，再参照一下双矿虫族的TIMING，聪明的玩家就知道这战术无愧于对双矿虫族第一犀利的排名了。

速阿凡达隐身灭虫流

RUSH度：★★★
犀利度：★★★☆
后方安全度：★★★★
投入资源度：★★★★
成功率：★★★



■ 10SCV放下第1个兵营



■ 10SCV建造气矿



■ 建造第1个补给站



■ 兵营完毕，可选择升级基地的星轨控制中心来召唤矿骡增加采矿速度，也可继续补农民，兵营出机枪兵。（野猫推荐升级星轨中心，接下来的流程也以此发展为后续）



■ 建造第2个气矿



■ 建造第1个重工厂



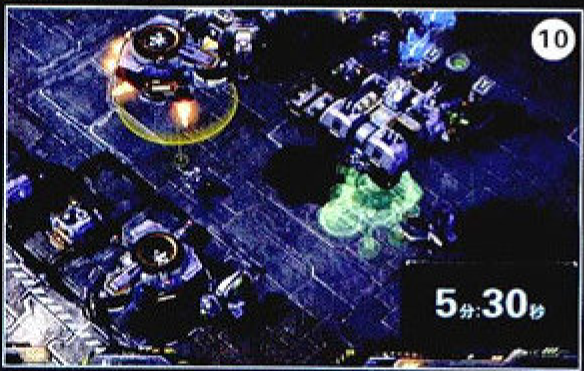
■ 重工厂完工，建造第1个飞机场，同时重工厂升级附属建筑：科技实验室



■ 建造第2个飞机场，重工厂科技实验室完工



■ 飞机场完工——飘起与升级了科技实验室的重工厂互换位置之后，立刻生产女妖



■ 第2个飞机场完工，与第一个飞机场一样与重工厂互换，生产女妖。

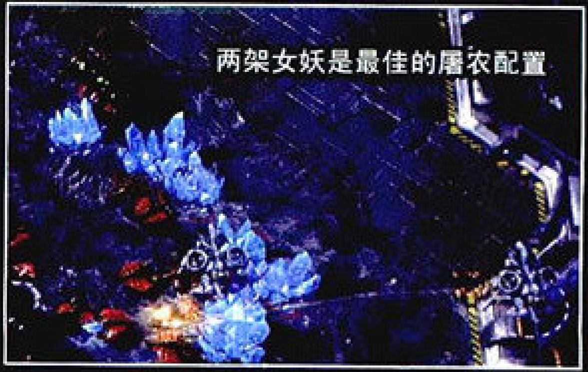


■ 第1个女妖完成，向虫族基地进攻。



■ 抵达虫族基地开始进攻，此时虫族基地最多只有2个女王，刺蛇巢有可能刚刚完工，趁此机会操作女妖2下1个的点杀农民，不要被女王击落，如果主矿防御密集，就飞往分矿攻击。随后就不停地双飞机场建造女妖打击虫族的经济，期间虫族如果以刺蛇为主的话，可考虑转空投雷神的战术继续骚扰之，女妖升级隐身双线骚扰。不要忘记在家补不需要气矿的机枪兵，并趁压制的时候开出第二片分矿。

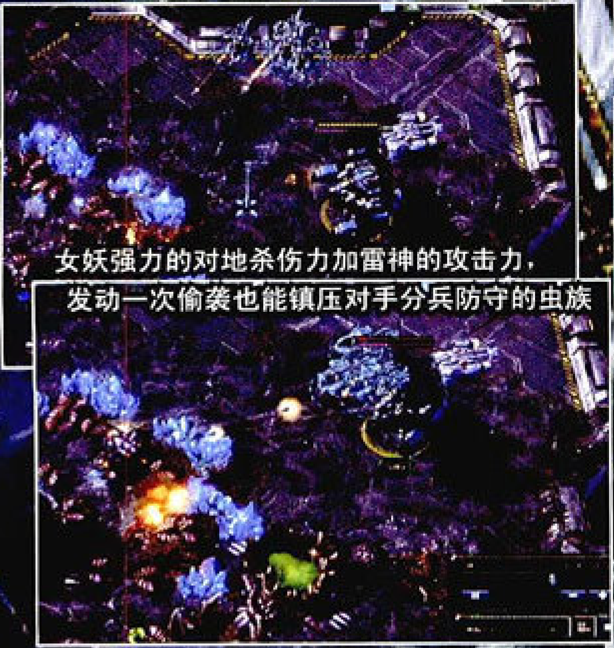




倘若对手2级基地之后建造的是飞龙塔，那么恭喜你，你的女妖将在第一时间重创对手经济，并且在很长的一段时间内对手没有足够的防空力量驱赶女妖，等到飞龙塔完毕的时候，有可能经济就已经崩溃。


隐身的女妖可以白打没有反隐能力的对手

利用女妖重创虫族经济，让其双矿的优势荡然无存甚至倒赔经济，是这套战术的主要思路。如果对手使用速狗或是蟑螂，在发现女妖之后发动强攻的话，女妖大可在屠杀完对手农民之后再回防，毕竟自己的基地路口可以封住，能用机枪兵+碉堡拖延对手的进攻时间。


女妖强力的对地杀伤力加雷神的攻击力，发动一次偷袭也能镇压对手分兵防守的虫族

第三章：藐视蝼蚁的神族战法

神族以前非常怕虫族，因为BETA的蟑螂打狂徒实在像老爸抽儿子——不带还手的！不过狂徒打狗又像是老娘抽儿子，双矿的虫族不可能速暴蟑螂，针对这一点MAGICYANG就发明了野猫将要介绍的第一个战术，再加上现在蟑螂的人口从1变成了2，这对前期经济还相对紧张的双矿虫族而言也是一个不小的削弱，杰哥在从老杨那里偷学了第一个战术之后又将其发扬光大了，野猫在5场战斗中只能勉强顶下3场，而这3场战斗里又几乎有两场会被杰哥在中期一波后发制人的优势兵力所带走。

狂徒加农炮封锁分矿流

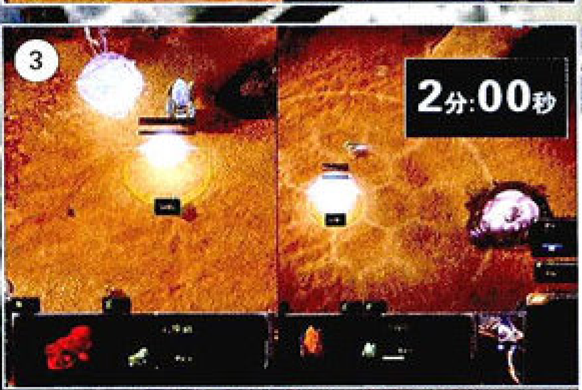
RUSH度： ★★★☆
犀利度： ★★★☆
后方安全度：★★★★
投入资源度：★★★
成功率： ★★★☆



■放下第1个水晶塔，探测机顺势探路



■建造第1个兵营，通过侦查发现对手有先血池后双矿的迹象。



■建造BF冶炼场，同时探测机在虫族分矿旁放下第3个水晶塔（2分45秒时，冶炼厂可完工，探路的探测机放下BC光子加农炮）



■兵营完成，训练狂徒（使用基地的超时空加速技能加快狂徒的建造）



■虫族此时有4个小狗，神族有1狂徒1加农炮将无悬念地开始RUSH虫族分基地。



■在虫族基地有6狂徒和加农炮攻击虫族分基地，虫族必然失守分基地

在A掉虫族的分矿后，此套战术有各种变种后招。在对手基地门口建造数个加农炮完成封路，狂徒可压入对手基地寻找一波制胜的机会；也可在封住对手分基地之后立刻扩张，以双矿优势吃掉虫族；另外一种更有效的方法是：基地内补充气矿和BY机械控制核心，速出空军部队——虚空舰配合先前的狂徒吃掉经济受损的虫族，也可稳扎稳打地根据对手发展以招克招地和虫族周旋，对手出狗群就以空军和巨像压制，对手想用蟑螂突破封锁，就不客气的在塔前用不朽者带走它们。


为了防止对手狗群冲出反击，在虫族分矿处继续放塔封路


封路完毕，狂徒可以伺机一波总攻


无悬念虐杀经济受损虫族

这个战术在野猫和杰哥的测试之下，感觉是仅次于7SCV死神流的第二强推速双矿虫族的战术。在安全性方面个人感觉更高于7SCV死神，毕竟这战术不需要牺牲经济，就算失败，也只是和虫族拼了一下前期的资源。不至于像速死神那样牺牲前期经济，还要防止对手随后的一波逆袭。

另外如果这稿子提前一个月刊登的话，第二个战术也将是犀利无比的杀招，可惜暴雪更新了第13个补丁，菊花船虚空舰的攻击距离被削了1格，就是这黄金版的1格，让野猫不得不整体调整了评分。

虚空舰RUSH流

RUSH度：★★★
犀利度：★★★☆
后方安全度：★★★★
投入资源度：★★★★
成功率：★★☆

此套战术的先前两步骤与刚刚介绍的狂徒+加农炮RUSH战术一样，主要区别在于后面几个步骤。



■建造第1个气矿，为随后的虚空舰菊花船RUSH储备气体





■兵营完毕后，立刻在路口位置（如图所示）放下BY机械控制核心，完成对路口的绝对封路。随后就派出第二个农民与对手基地附近偷偷放下水晶塔准备野飞机场。



■放下第2个气矿，期间因为路口被完全封死，完全可以把超时空加速全用在建造农民上，加快自己的经济积累。

■放下第1个飞机场，星空之门。





■飞机场完工，使用时空加速训练虚空舰。期间可以升级机械控制中心的传送门科技。



■第一个虚空舰完工，发动攻击。

细心的玩家应该已经发现这个时间点和先前介绍速女妖骚扰经济的时间点完全一致。如果对手是以刺蛇为主的话，在目前版本中虚空舰只有6点射程=刺蛇升级后的射程的情况下，虚空舰的效果有可能没有以往犀利，但是只要让虚空充能完成，那连续不断压制而来的虚空舰终将重创双矿虫族的经济，就算是正面硬点刺蛇都可以秒杀之。如果在此期间，经济允许的话，神族也可以升级机械控制中心中的传送门技能，一边让虚空舰压制对手的主矿区，另一边召唤狂徒攻击虫族的分基地，同时攻击，让速矿兵力真空的虫族顾此失彼，无法同时兼顾防守。







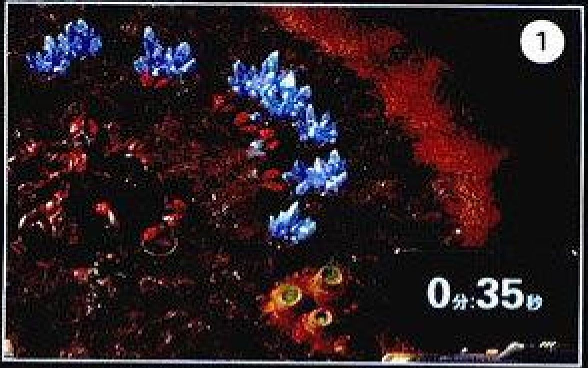
达到压制作用之后的神族就如同先前战术介绍的那样，根据场上情况来选择继续暴兵？OR 稳健扩张？OR 以招克招地发展后续兵种。

第四章：相煎何太急，灭的就是你——虫族RUSH双矿虫族

虫族之间的对战，一定要记得以下的这条口诀“10D速狗打不过13D常规狗，13D常规狗打不过8D速狗。13D常规狗啃不过14D双矿，14D双矿勉强能顶8D速狗。”如果你说蟑螂呢？对不起，现在的蟑螂几乎可以在虫族内战中消失了，不要说野猫武断，现在的蟑螂完全拿提速狗加自爆虫毒蚙没有一点办法，而且蟑螂出生的TIMING点就别想拿下14D双矿的虫族。

8D速狗地堡RUSH流

RUSH度：★★★☆
犀利度：★★★☆
后方安全度：★★★★
投入资源度：★★★☆
成功率：★★★



■训练完第8个工虫之后，停止建造农民

更多期刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





攒下200晶矿之后，建造BS血池，随后补农民和OVERLOAD，积攒3个虫卵为血池完毕之后的6狗RUSH做保证。野猫建议：放下血池之后补的第一个工虫可以直接前往对手基地一来可以侦查二来可以等血池建造完毕之后在对手基地建造地堡。



■ 血池OK，OVERLOAD也OK，三个虫卵变成小狗。





小狗孵化完毕向对手基地进攻，同时先前探路的农民发现对手采取双矿的态势，立刻在对手的菌毯上放下地堡，逼迫此时因为双矿没有兵力的对手要拉农民来攻击地堡，延缓对手……



野猫被这样RUSH之后，农民只有2个，就算分基地完成





6狗抵达对手基地开始撕咬农民，对手最快也要3分24秒才能出狗，这点时间足够让你攻击对手的农民，并且保护正在建造中的地堡。零星出现的小狗在你源源不断的狗群面前和地堡的协助下难以支撑防守。经济遭到打击的虫族很难对安全在家发展的你有任何反击之力。经济占优之后，你大可继续爆一轮提速狗和毒蜍自爆虫终结对手，也可再双矿反过来拉开经济差距，出高级兵种更是能在中盘稳健地赢得比赛的最终胜利。

杰哥版の极限飞龙流

RUSH度：★★★
犀利度：★★★
后方安全度：★★★☆
投入资源度：★★★☆
成功率：★★☆

以前有一期野猫介绍过“夜猫版の极限暴飞龙”战术，此战术当时说过能训练飞龙的时间点是7分钟，按照某些地图的话7分30秒以内就可以骚扰矿区，但经过野猫的实验发现，如果对手在中期发现了野猫极限暴飞龙的意图，就可以速升级基地，随后用防空塔或是刺蛇来防御，刺蛇房一般在6分00左右可以完工，6分45秒左右刺蛇就可以出现，那这样的话野猫一波6飞龙的极限RUSH就没有完全的优势，骚扰的效率将会大打折扣，随之就会进入双矿继续积攒经济暴兵，飞龙的虫族利用机动力限制双矿刺蛇虫族，再扩张，对打后期的情况，这显然不符合本次战术系列的主题！那怎么办呢？



这时候就要学野猫在心中大喊“信杰哥，操星际”三声，召唤PCGG原创战术第一人的杰哥出场啦！在和野猫互相真刀实枪地测试了数盘之后，野猫不得不佩服于杰哥的原创力！6分15秒的时候杰哥就有3条飞龙出现在了野猫基地，随后在野猫等待刺蛇出现的1分钟内，屠杀了野猫主基地的1个女王和10个工虫，同时自己也开出了第二片分矿，一下子将经济和兵力的优势扭转到了他手上。当然杰哥版的极限暴飞龙也会出现因为被侦查发现意图，针对性地补防空塔的尴尬，但虫族对双矿最犀利的战术就是刚刚介绍过的8D6狗RUSH流。本章的篇幅就以介绍杰哥版虐菜的极限暴飞龙流程为主啦。

注意：此战术依然只有在少数地面部队行径距离相对较远的地图上使用，否则可别在被提速狗加自爆虫毒蜍RUSH之后来骂野猫神棍哦。



■ 10工虫建造第1个气矿。不生产OVERLOAD，一直保持10D采晶矿。



■ 采够了200晶矿之后，放下BS血池。再补农民到10工虫。





升级主基地，先前可以建造一个OVERLOAD，或是先升级主基地，再训练王虫，不同点在于先升级主基地可以提前建造飞龙塔，但经济会有所损失，先建造王虫再升级基地，飞龙塔将延后20秒左右，但经济会相对好一点，而且可以不需要再训练女王，一直靠基地自然生产的虫卵来建造工虫和飞龙。



二级主基地升级完成，放下飞龙塔和第2个气矿。这个TIMING点，正好是双矿虫族刚造出女王，分基地完成的时间点。杰哥的科技明显已经遥遥领先。





■ 飞龙塔建造完毕。生产3条飞龙。此时野猫刚刚放下刺蛇塔。



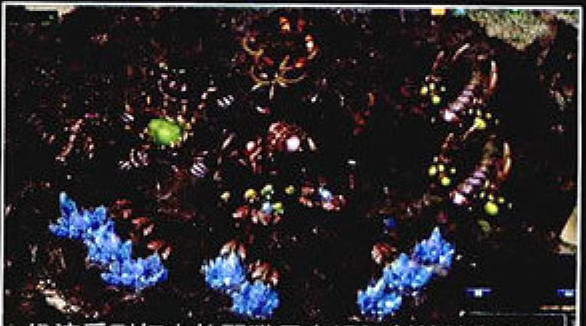
■ 飞龙训练完毕，向野猫基地袭来。



■ 刺蛇塔完毕，杰哥的飞龙已经开始点杀野猫的农民

速飞龙的战术可以说是三大空军对双矿战术中最弱的一个了，而且需要大量更为精确的操作才能达到一点成效。地加一些毒蛉防止刺蛇正面的决战。

如果期间被对手探路发现意图，在刺蛇出现前，两个基地各放2个女王来防守的话，3-4条飞龙只能扛着攻击硬杀农民，用操作将红血飞龙拉走的战术来保证战斗持续性，并且要抓紧刺蛇出生前的黄金30秒来达到最高战果。随后的战斗就要靠飞龙一方的机动力，来限制双矿刺蛇的行动，不停骚扰双矿的虫族，让自己的二矿和三矿运作起来，在地面也要相应地暴一些不耗气的速狗，适当地加一些毒蛉防止刺蛇正面的决战。



经济受到打击的野猫无力组织刺蛇防御飞龙

当局面进行到这时候，其实就已经失去了这个专题的意义了。所以野猫还是推荐用速狗或是提速狗+毒蛉在前期扼杀兵力真空的双矿虫族吧！



不朽者真的很不朽

文：夜猫 编辑：夜猫 美编：[illegible]

战报简介

比赛赛事：白金联赛自动对战
地图：Incineration Zone（焚烧之地）
战报时间：29分钟
战斗双方:KawaiiRice,TTOne





神族，地图6点位置，APM—169。本场比赛的胜利者，不要说野猫开头就剧透让战报看的很没意思，希区柯克式的悬念就是让你知道凶手是谁，然后让观众期待他是怎么样行凶的。

TTOne（以下简称·Tt） VS KawaiiRice（以下简称大米）



人族，地图9点位置，APM—163。本场战报的悲剧男主角，细节方面和TT相比总有些略逊一筹的感觉。哼哼，如果换成野猫打到那局面必然是大优势下一波带走敢换家的神族。

暴风雨前的平静

两人在开局阶段并没有采用非常激进的打法，双方或许都是因为不想在对手身上得到自己重新更新天梯位阶之后的第一场失利而采用了常规的开局，但平淡无奇的开局并没有让随后的战斗也变得索然无味……相信野猫，这是一场足以让你看到15分钟都猜不透谁将是最后胜者的比赛。

神族这边早早的放下兵营—气矿—机械控制核心摆出了机械化一条龙的开局，人族也相应的以兵营—气矿—星轨指挥总部—第二第三兵营的开局做出了MM流。







人族前期试探性地以少量MM组合压制了一下神族，但神族在小范围战斗中凭借着操作抗下了这波冲击。

两人各自在自己基地发展，积攒着一波突袭带走对手的兵力。

神族似乎对此地图的理解更胜于大米，TTOne开始打通自己与对手基地之间的菊花石，人族则选择了量产医疗运输机准备一波致命的空投。







在神族打穿人族基地后方的菊花石之后，也看见了从自己头顶飞过的人族空投小分队。两人同时在心中亮起了是防？是攻？的问号。

最后大米和TTOne都选择了对换基地，在野猫看来人族的大多数建筑都可以飘走，似乎在这个情况下，大米在后期的优势更为明显。





两波绝对犀利的部队，毫无悬念地各自推平了对手的基地。大米果不其然的将所有重要建筑飞向了刚被征服的神族基地，TT也在人族空投之前拉出了大部分的农民在人族基地放下了新的基地。

斗智斗勇的中期攻略战

此时，双方的主力部队都没有遭受到任何损伤，有着三架运输机和成型的MM部队似乎在随后的游击战中更具有机动力。

可惜的是TT保留下了大量可以立刻工作的农民，而大米则因为失误平白葬送了自己所有农民，虽然基地在中央金矿处扎根，并且依靠矿骡快速大量的吸金，但在经济上还是无悬念地落后了TT。







TT在安顿好了新的基地之后，果断地抓住了大米分兵的时机发动了一波突袭，虽然看似大米挡住了这波攻击，但是TT这只是战略性的后撤而已。

Tt漂亮的溜了一个农民到己方失去水晶能量支援的兵营旁放下了一个水晶塔，并且在大米金矿边的高地上放下了水晶塔，准备传送部队继续压制大米的基地。





过于贪婪的大米为自己的偷矿付出了惨重的代价，TT的OB在发现大米的部队数量不足的情况下，再次发动压制，大米少量的部队完全拿TT移动堡垒般的不朽者没有丝毫办法，在损失了几乎所有部队之后，只得再次迁移所有的建筑。





过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



被强压的大米疏于操作，一直没有发现TT刚刚偷偷补充了能量的兵营，直到新的基地飘来安家之后，才发现了TT源源不断补充兵力的来源。



一直安于发展的TT开始发力，先是放下了第二分矿，接着就如同焕发第二春般地在大米原本的基地上常规地积攒着兵力。

正面为王，横扫一切的神族后期神运营



Tt虽然没有发现大米在12点偷的分矿，但远远高于人族的兵力还是让其成功地逼迫大米的基地不得不再次飘逸。



大米自知无法阻止对手的强拆，三架运输机再次带上所有单位空投TT在6点的主基地。



大米似乎是为了抑制神族的造兵，部队在有限的时间内只顾拆除阳光塔和出兵建筑，却没有想到掐断对手的经济命脉，等到TT的部队回撤之后，兵力输人的大米只能再次上飞机走人。





TT的小叮当在随后的很长一段时间内跟在大米无所事事观光地狱火风景的运输机后面，自己的主力部队不再外出，而是在家积攒更为立体致命的部队——虚空舰和黑暗圣堂。



大米由于将星轨指挥总部的能量一直用于矿骡的召唤使得自己完全拿TT的几个黑暗圣堂没有一点办法，在此情况下人族只能发动悲壮地最后一波攻击。







神族立体化的部队群轻松捏爆人族低级配置的MM组合。

星际2Beta测试版

人族对抗各种族战术思路

文：小杰　美编：小杰

在3个种族中我认为人族是最具有潜质的一个种族，兵种搭配很丰富，而且在《星际2》中本身初级兵种的技能相当优秀，高级兵种雷神强势的对空能力，华丽的原子弹等都使得虫族和神族都要敬畏三分。人族无论在正面对抗还是骚扰都不会处于下风。

人族vs神族

TVP

死神也疯狂

人族在对抗神族中可以使用初期堵路口之后速出死神打法，初期神族假使没有建造追猎者的话，可以利用操作干掉采矿的农民，就凭这点可以使神族抓狂，更为抓狂的是人族派的第一个侦查农民在神族老家附近造地堡的话，一不留神此将毫无胜算。





万金油的组合



神族如果速出追猎者的话就不要勉强继续造死神，这个时候可以考虑升级兵营的附属建筑科技实验室，在科技实验室中升级劫掠者减速导弹技能和兴奋剂技能，再出少量机枪兵配合2艘治疗运输机，这个组合的好处是拥有了兴奋剂技能可以大大提升部队的进攻和防守的灵活性，拥有了治疗运输机可以提升部队的续航能力，并且机枪兵可以对空，人族这个组合成型之后对抗神族立即显现出威力，神族在同等兵力(追踪者加狂热者)的情况下是拼不过这种组合的。



人族vs虫族 TVZ

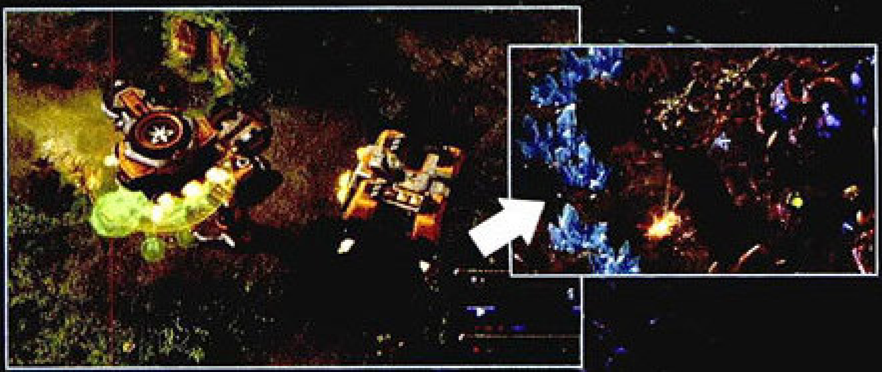
恶棍——虫族的杀虫剂

人族在对抗虫族时，假使虫族采用初期建造分基地(一般虫族都会采取开分矿战术)作为人族的你尽量不要让虫族太舒服的开出分矿而是骚扰他，这时可以建造恶棍战车到虫族基地和分基地进行来回骚扰，虫族此时最多2个女皇把手基地和分基地，恶棍战车可以利用攻击范围直线的特点对虫族农民经行屠杀，虫族出狗的话可以利用操作恶棍战车(利用轻甲的加成伤害)对小狗和农民进行追杀，小狗和农民基本上2下就是秒杀，不过遇到虫族女皇时还是需要退一下，此时的攻击目标只有农民。



让虫族感到恐惧的战斗机

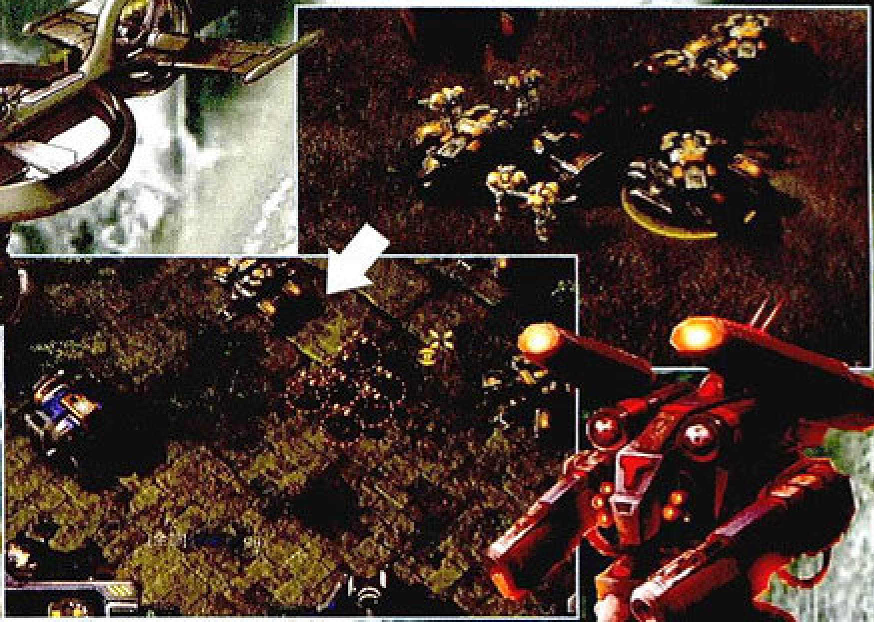
封路口的人族永远占据优势，虫族的快攻只需一个机枪兵就可以瓦解，所以此时的你可以多种选择，速出女妖的战术非常奏效，女妖攻击非常高2次攻击就可以杀死一个农民，初期需要积攒2-3部女妖才能开始第一波的骚扰(2部就是攻击一次杀死一个农民)，虫族会用女皇来防守，在前期只要不被虫族发现你造女妖的意图，虫族就不会补过多的女皇或者是防空塔进行对空防守，2-3部女妖就可以轻松杀死1-2只得女皇，弄不好虫族会因为来不及造防空塔被你一波打的很惨，甚至输掉整局。



人族vs人族 TVT

阵地战层层推进

人族同族对抗侦查相当重要，只要你的战术被对方所察觉出克制的战术这样会让你相当被动，同族对抗一般以地面部队为主，机枪兵具有天生的对空能力加上雷达的探隐形，初期出女妖的战术基本上不可行，人族擅长打阵地站同族对战一样需要阵地战，坦克这时派上用场，利用坦克推进式的打法可以让你越战越勇。初期要注意千万不要让对方发现你的意图，一个小小变动就可以影响整个战局，先把坦克藏在角落里吧，等到4-5部的时候就一波推过去，记得带上机枪兵哦。

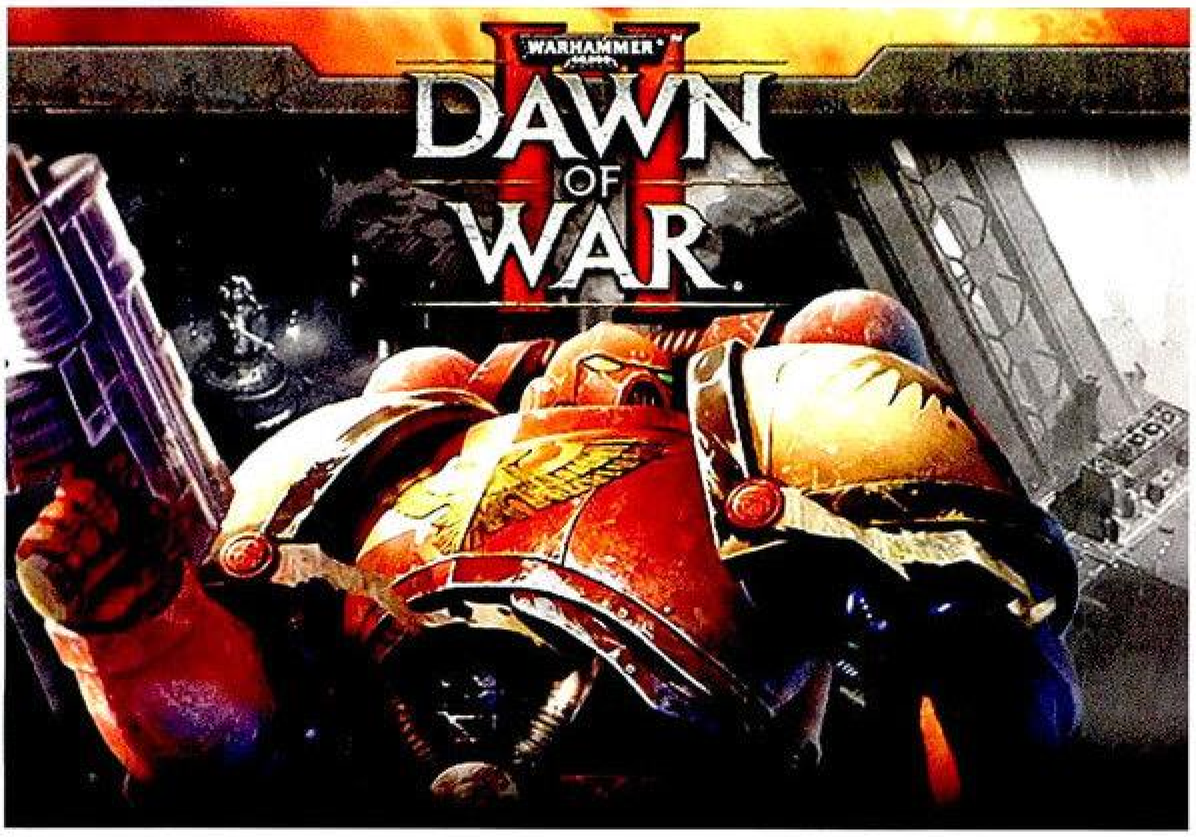


高达？雷神！

同族对抗中速出雷神可以起到出奇制胜的效果，雷神《星际2》中最新兵种威力十分惊人，外形酷似“高达”，对地拥有45的攻击力，对空拥有群伤的导弹被动技能对重甲还有加成的恐怖大杀器，缺点在于体型庞大在拥挤的路口中难以发挥其作用，不过加上运输机的空投能力，更好的弥补了这个缺点。



《星际2》中的人族不仅在正面能够强势的压倒对方，并且在骚扰的方面做的非常出色，死神、女妖、恶棍战车都是骚扰最犀利的单位，现在的人族的打法越来越全面，越来越成熟，我相信在快要到来的《星际2》游戏中人族肯定会是玩家首选的种族。



战锤40K

DOW2混沌崛起 联机对战种族小解析

之Space Marine篇（上）

自《战锤40000 战争黎明2》的资料片《混沌崛起》发布至今已经有3个月的时间了，但是在“战网天下”栏目中一直没有相关的内容，很多读者都在网上强烈要求我增加DOW2的相关内容，所以，本期就为大家带来由DOW2混沌崛起联机对战种族小解析之Space Marine篇！

Space Marine星际陆战队（以下简称SM）可谓是DOW2混沌崛起里最中规中矩的势力，没有什么特别强的优势也没有什么缺点，如果硬要说SM的缺点的话，那么兵种价格过于昂贵是SM最大的缺点，尤其是在SM的部队升级到高级之后所带来的战术优势。所以在对战里要注意对部队的操作，遇到危机情况宁愿放弃局部的战局来换取部队的生存。

侦察兵小队

(Scout Squad，简称SC)



侦察兵作为SM附送的初级兵种，是非常有价值的战斗单位，虽然说是最便宜的步兵，但是在战斗上却有很大的弹性，根据装备的不同，能执行各种各样的任务，可以说一个SM玩家玩的风不风骚，就要看侦察兵用得好不好。

侦察兵拥有5个种族势力里初级部队最高的移动速度和视野，是优秀的占点单位，1v1的时候，SM基本都是靠侦察兵来维持地图占领，因为SM部队本身的机动性很低，2v2 3v3的时候，侦察兵则有更多的机会在骚扰，火力侦察等任务中出场。



[重要升级项目]


侦察兵队长

增加一个队长，队长有250HP，并且装备一把武器，同时解锁手榴弹技能，大大提高侦察兵小队的生存能力和战斗力。但是这个升级的25电力非常昂贵，而且队长还常常挂掉，尤其是你准备冲到敌人面前丢手雷的时候。对于以TSM作为主力的打法，这个队长一般都会留到二本资源充足的时候升级，或者干脆不升级，但是如果以侦察兵为主力的打法，队长还是尽早升级比较好。

为侦察兵小队配备一把狙击枪，狙击枪是非常有效的反步兵武器，并且较长的射程能给予贫血的侦察兵更多的生存力。单从DPS数据上看，狙击枪威力并不出众，但是他本身有极高的单发伤害，可以在很远的距离一枪搞定对方血少的单位，让对方迅速减员，从而减少对方火力输出增加对方经济负担，只是升级费用的确有些惊人，不过如果二本想以架设武器为主力的话，给旁边的侦察兵配备一把狙击枪是不错的选择，电浆炮总是能将敌人轰的剩下一个残血小兵，交给侦察兵一枪补倒是再好不过了。


狙击步枪

战术步兵小队

(Tactical Marine Squad，简称TSM)



TSM是非常专业的伤害输出单位，多种武器的选择让TSM不管面对什么目标都能够有效输出伤害，并且自身还有很高的血量，战场生存能力很好，不会因为受到一点伤害就会因为减员而使伤害输出打折扣。而搭配药剂师的治疗能力之后，绝对是持久战中敌人的噩梦。

但是缺点也很明显，高额的维护费用会严重拖累你的经济，而一旦有战斗减员，增援的费用也会影响你的经济。所以如果想以TSM为主的话，你的目标是“每一个兄弟都要完好无缺的回来”而不是只留下个步兵回来。另外TSM的肉搏能力也非常强大，和对方大多数远程单位打都不吃亏，如果有效的利用技能的话，甚至打赢部分肉搏单位也不难。

[重要升级项目]

为小队增加一个400HP的士官长，装备有精良的链锯剑和爆矢手枪（输出比普通爆矢枪还好），并且解锁“勇猛无畏（And They Shall Know No Fear）”技能。

“勇猛无畏”是个非常强力的技能，可以让TSM小队变成无人可挡的单位，在和敌人决战的时候这个技能绝对会用得上的。这个技能需要1200伤害充能，几乎是整个小队的血量，所以你至少要在两场恶战中保存TSM，才能使用一次这个技能。一旦技能发动能大大减少TSM所收到的伤害，并且使TSM不会被

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


战术小队中士

压制。这个技能开启的同时，小队长的肉搏攻击几乎每次都会出击倒特效，就像开了战吼的FS一样强力，能有效打翻来干扰的敌人肉搏单位，持续集中火力。


火焰喷射器

光看DPS的话，火焰喷射器伤害很低。但是毕竟是个扇形范围伤害武器，对于兵虫，邪教徒，守护者之类大群轻步兵单位都有非常好的效果，并且能有效清理建筑。但是对于砍刀小子之类的肉搏单位，或者TSM之类数量较少的精英单位就很差了。不过升级喷火主要不是为了烧兵，而是为了烧电厂。火焰对付建筑效果非常优秀，一队TSM不用1分钟时间就能把对方满负荷运作的电厂烧成光棍一个，所以一定不要让对方TSM走到电厂旁边。除了电厂以外，对建筑物里面的各种单位效果也十分优秀，大型建筑都有射击死角，如果对方机枪钻进去也不必着急，TSM可以绕到死角用喷火器把他们逼出来。如果有人用英雄不停的进出建筑的办法拖延你，你可以让TSM强制攻击门槛，依然可以有效的烧到对方的英雄。

破坏者步兵小队

(Devastator Marine Squad，简称DSM)

&

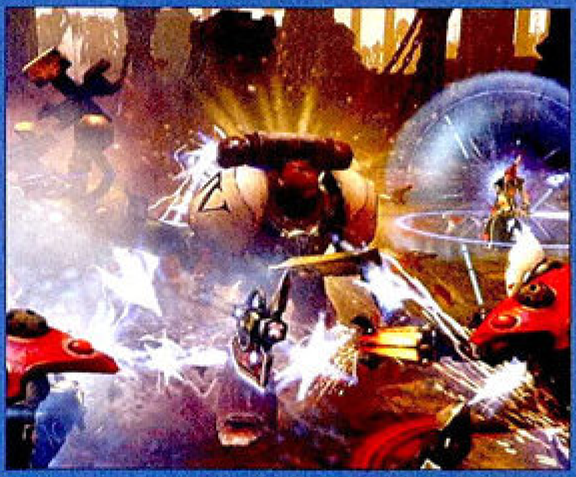
破坏者等离子炮小队

(Devastator Plasma Cannon Squad)

实际上破坏者步兵小队和破坏者等离子炮小队都是同一种步兵，只是用两个不同的造价而已，实际上属性完全相同。



DSM是SM的架设武器小队，虽然外形和TSM一样穿的动力装甲，但是HP和肉搏技巧完全不是一个量级的东西，并且并没有SM绝大多数部队共有的肉搏抵抗技能，因此一旦被敌人肉搏部队缠上，基本就是灭队。即使不是肉搏部队，没有压制的远程部队也能轻松打掉DSM，因此DSM如何在战场中生存下来成了首要任务。不过有个优点，就是DSM的架设武器大多都有较长的射程，能在大多数步兵的视野外把敌人打的人仰马翻。DSM主要用于防御一些敌人的必经之路，DSM的位置主要取决于敌人部队构成和地形，如果敌人的部队以肉搏为主，那么DSM的位置一般较为靠后，主要是为了压制对方肉搏单位，给TSM争取转移阵地的时间，如果对方是以远程为主，那么DSM的位置可以稍微靠前，以压制对方远程部队，减少对方的火力输出为主。







等离子炮小队是最便宜的最有效炮兵部队，具有惊人的射程和杀伤力，能有效打击敌人大群的步兵，对付建筑里面的单位也非常有效，另外还可以靠射程优势偷袭对方电厂和基地门口。但是谨记一点，粒子炮的射程几乎是DSM视野的两倍，所以一定要有其他部队去开视野。可以用G键强制攻击视野外目标，但是建议用SC探清敌人部署之后再攻击比较准确。

突击小队

(Assault Squad，简称ASM)

ASM是非常具有Space Marine特色的部队，有较高的生命值，闪电一般的打击能力，良好的持续作战能力，以及……非常难看的伤害输出能力。ASM并不是个强力的肉搏，单论小队DPS的话，从所有肉搏单位中倒着数估计比较容易找到，虽然武器伤害本身并不低，但是悲剧的人数决定了他悲剧的输出，因此ASM在纯粹的肉搏战中表现很差。但是ASM却是机动性最好的肉搏，跳跃距离50的区域突袭能力，能让ASM每一次都出现在对方的远程部队头上。ASM并不能打赢肉搏单位，但是他能凭借自己的机动优势牵制甚至歼灭对方的远程部队。这就是ASM的存在意义！



ASM单体生命值很高，有400之多，以一般部队的火力很难直接瞬间消灭ASM，而ASM却能一直紧贴对方不擅长肉搏的远程单位，打乱对方的阵型和输出，踩翻对方的HB，给TSM创造输出的机会。ASM的威力在于突击性，因此不要将ASM摆在阵型的前端，这样对手会很容易瞄准并且射杀ASM。ASM在部队后面或者侧面接近对手，等对手和TSM交战之后，再一脚踢向对手的远程部队。记住不要让ASM和对方肉搏单位硬碰，ASM不是强力肉搏，如果对方肉搏单位盯上ASM，尽快让ASM走位，并且调动你的远程火力射杀对手追ASM的肉搏单位。

由于版面有限，本次只能介绍一半的SM兵种，下期将为大家带来剩下来的兵种解说并详细解析《混沌崛起》的SM新兵种——智库馆长。

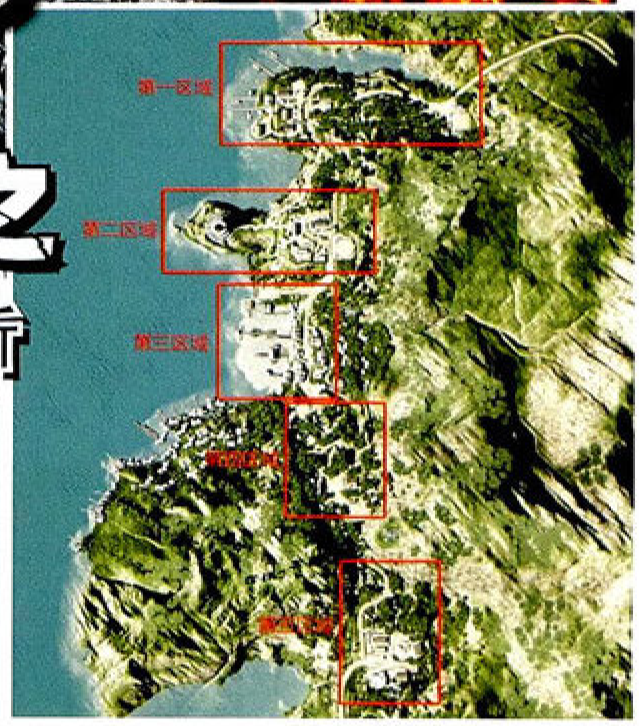

混沌崛起SM强力肉搏新单位智库馆长



战地：叛逆连队2 BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

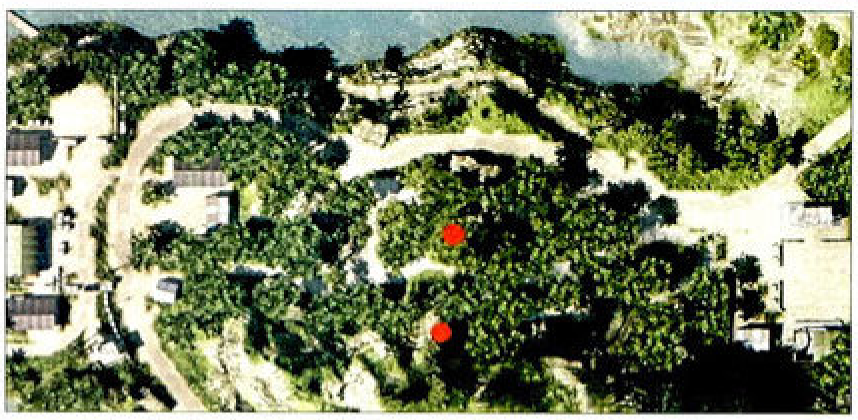
联机对战地图全攻略之

VALAPARISO地图Rush模式攻防解析



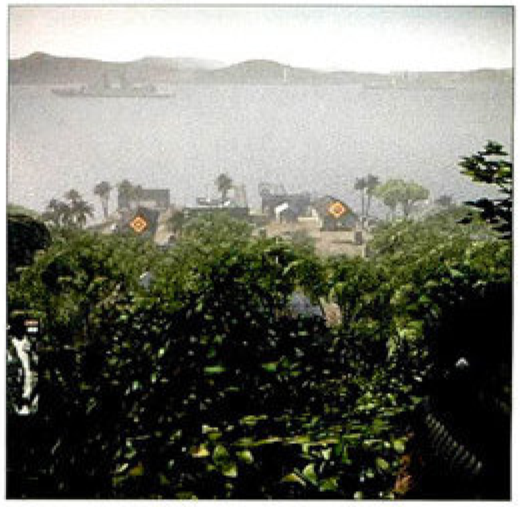
VALAPARISO这个地图有5个区域，树林较多、房屋结构脆弱、进攻路线狭窄，对进攻方来说是一个非常考验配合与耐力的地图，防御方很容易利用地形优势钳制住进攻方并使其寸步难行。本次我换个角度来提醒大家，进攻的道路上应该注意哪些总是偷袭我们的小东西。

第一区域



在这里防御方没有什么能有效隐蔽偷袭进攻方的点，倒是进攻方有2个猥琐的狙击阵地（见上图），都必须靠直升机才能到达。

▼一个在树上



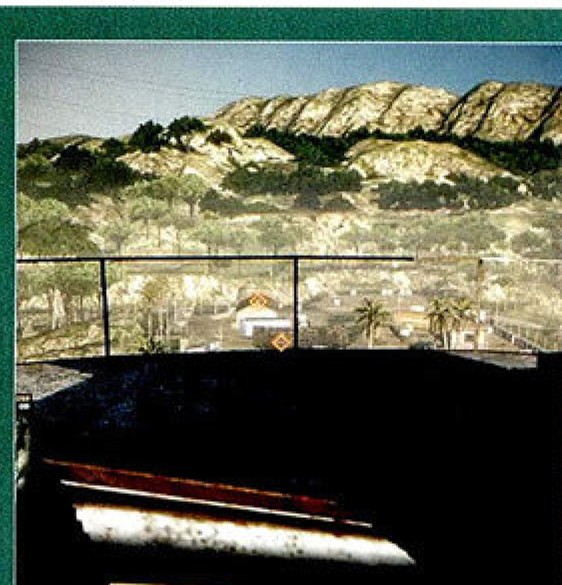
其实即使是身穿伪装服跳在树顶上也不是一个很好的主意，除非你的背景有其他树木或阴影遮蔽，显然图02的大树并不太适合长久停留，但BC2的树木有个特点树顶端和平地的属性是一样的，也就是说你不用担心从树缝之间掉下去，反而可以利用一个树顶跳至另一个树顶，会找到更好的狙击点。

一个在山顶上▼



山顶能迂旋的空间并不太大，一旦被迫击炮瞄上就不太好办了。在这种地方还是选择一些不太招摇的没有弹道的枪械较好，同时人也不能多，最好一个人。

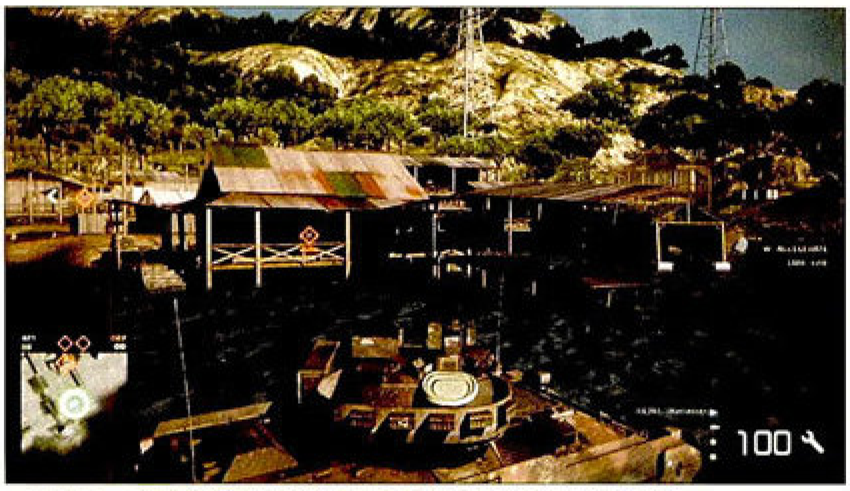
第二区域



这里防御方仍没有什么猥琐的防御点。进攻方也只有一个灯塔顶端可以停留，必须靠直升机才能到达，这个点并不太安全，因为你视野宽阔的地方，也是容易被招呼的地方。迫击炮很容易杀伤塔顶的步兵，或者从塔的下层向顶层投掷手雷，或者用火箭筒的溅射都能对其进行有效杀伤。

第三区域

这里地形比第二区域复杂一些，尽管攻击方的出发阵地有高程优势，但视野和距离并不太理想，高地的优势难以有效发挥，但这一区域房屋都是脆弱的木质结构，APC的火炮很容易快速将建筑拆除、清理射界，让防御方无处可藏。



▲APC不一定非要沿着公路走，也可以从浅海的海滩迂回。



这里有2个比较猥琐的适合狙击手抱个VSS微声狙击步枪阴人的点，而且而且很适合作为倒打火力点。



第一个点的位置，需要在第二区域刚刚一失守后立刻到达，晚了就没机会了。▶

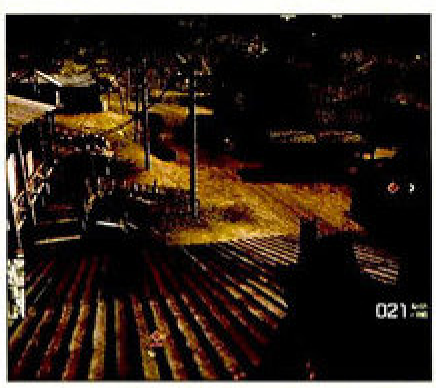
注意跳跃路线，迅速沿山体边缘向南跑到达。▶





▲ 第二个点。跳跃方法见下图







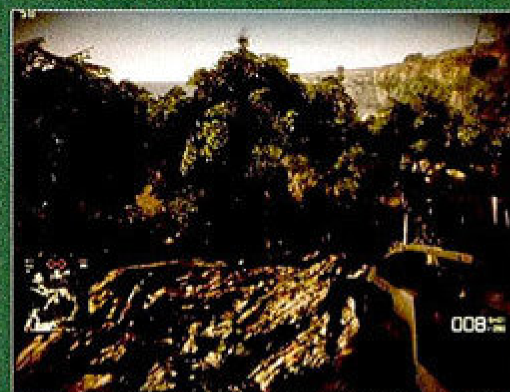
▲ 这一地区尽管房屋很多，但结构脆弱，一般只能打一枪换一个地方。

◀ 而进攻方一般都会从水路到达B点按包，别被人打了都不知道敌人是怎么攻进来的。

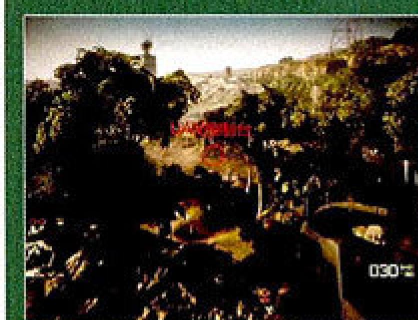
第四区域

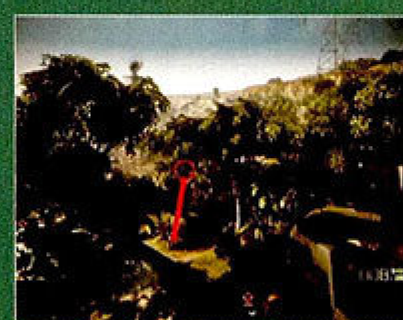


这一区域防御方主要依赖A、B、C这3个高地作为防御阵地。如果前几局防御方打得比较惨，那么现在该振作起来了，这个地图防御方极有可能利用地形将攻击者牢牢地钉在这里。

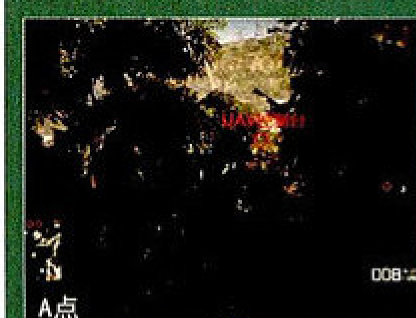


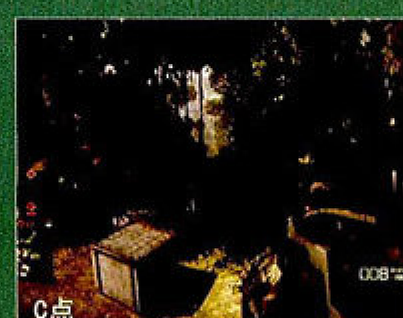
B点是防御的主阵地，它的地势最高、视野开阔，能用榴弹、火箭筒、手雷和机枪封锁敌军的全部进攻路线，但往往也是最容易被招呼的地区，不过由于地势较高，对方的火箭筒、APC火炮这些弹药难以发挥作用，只能依赖子弹、手雷和迫击炮才能杀伤防御方。我建议防御方在刚进入第四区域后，立刻用火箭筒和迫击炮摧毁B高地的树木，因为攻击方的火箭筒和迫击炮只有瞄准这些树木才能对B点进行有效的杀伤，当把这些瞄准点拔除后，防御的难度就降低很多了。





▲ 至于UAV，可以从B点用火箭筒或枪榴弹直接摧毁其控制台，弹药可以穿过树叶杀伤控制者。





▲ A点和C点正是B的两翼，同样非常重要，所有攻击者都是从A或C下的通道夺取阵地的，所以一旦A或C失守，整个防线就会崩溃，这一区域防御态势就会急转直下。

对进攻方来说，选择A点打通之后，尽管可以较快的摧毁一个M-COM，但战斗却容易因此陷入胶着状态，因为C点后方的停机坪附近是防御方的主要出生点，而且地势稍微高一点，有一些掩体作掩护，较利于防御。所以从C点打通道路可能会更好些，这就需要用迫击炮和主要火力压制住在B点靠近C侧的敌军，然后立刻沿小路攻入

C点，就可以压制住防御方出生点——小木屋和停机坪，这样一来A点也更容易突破，B点自然土崩瓦解。







1 C点背后小路渗透的具体位置，从这个点可以跳到C点的背后压迫B点防御。

2 潜入C点的小路时要注意，这个位置只有蹲下才能走过去。

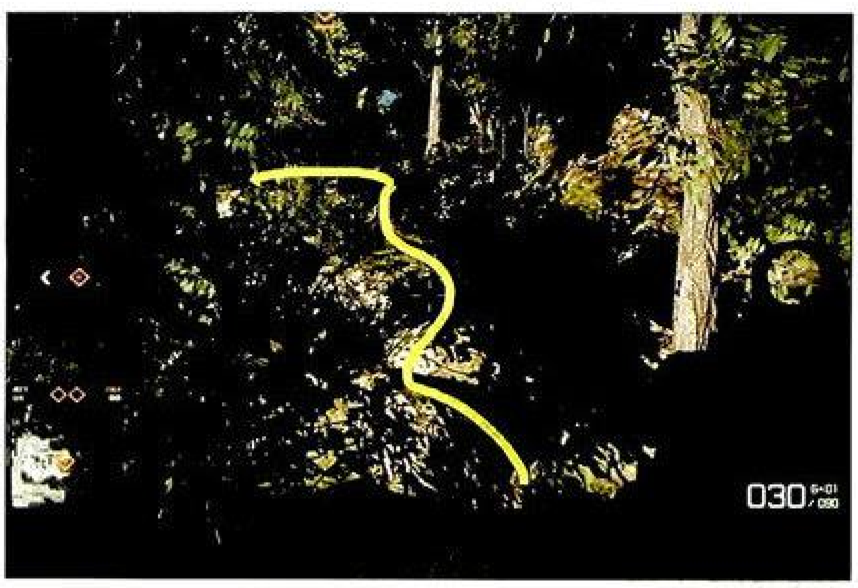
3 C点，就可以压制住防御方出生点——小木屋和停机坪，这样一来A点也更容易突破，B点自然土崩瓦解。

第五区域

这里的A点在2楼楼上，一旦安放炸弹，防御方就难以上去拆除，同样反过来，如果用火力封锁楼梯和2楼，进攻方也难以拿下A点，所以最核心的争夺一定是在A点M-COM。对于进攻方爱用烟雾弹，防御方其实也不用太担心，他们敢打烟雾，你们就要敢冲，冲进烟雾自动武器和匕首能用什么用什么，绝对不要畏缩不前，正所谓狭路相逢勇者胜。至于APC，由于防御方地势较高，及时使用信标枪并摧毁APC就尤为关键，APC肯能上不了多少人，但却能为己方步兵提供掩护分散防御注意力。防御方更要防止黑鹰的空降，一旦对方直升机出动，就要以最快速度用信标枪标定，尽快用火箭筒摧毁，一旦直升机在后方空降，就会影响前方的防御效果。



防御方在这里有不少猥琐的阴人点的。▶

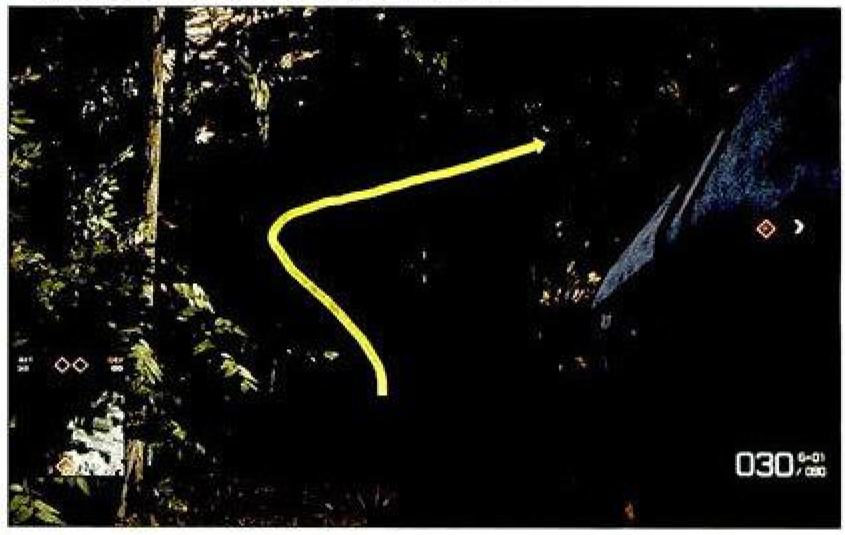


▲ 从这个线路可以到达下图位置进行CAMP。





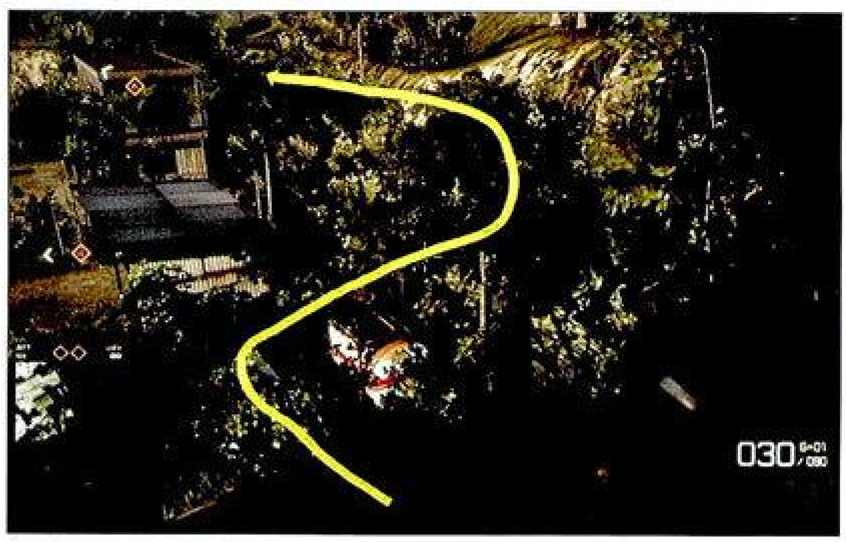
▼ 从这个线路可以到达下图位置进行CAMP。







▼ 从这个线路可以到达下图位置进行CAMP。







以上是本月的“战地：叛逆连队2联机对战地图全攻略之VALAPARISO地图Rush模式攻防解析”，欢迎读者您的来信就这3个月来连载的叛逆连队2进行评述！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



暴雪副总裁Frank Pearce：
看重中国市场，分区政策不变

自从暴雪宣布取消星际2局域网的那一天开始，暴雪的开发和设计团队就承受了很大的背面质疑。5月28日，欧洲游戏网站InGamers发表了对暴雪副总裁Frank Pearce的专访视频和文章。在这次专访中，Frank Pearce回答了InGamers很多问题，在玩家质疑的Battle.Net和局域网的问题上，Frank对这些言论表示不会太在乎某些人的看法，他很巧妙的表示：“星际2有离线模式让玩家体验，但必须要在BN激活。”此外，Frank对亚洲的市场非常看重，“亚洲的市场对于暴雪非常重要，我们在中国有数百万的WOW玩家，而且我们觉得中国有非常大的市场，尤其对于游戏市场她仍有巨大的增长空间。所以，很明确的是我们很在乎这数百万玩家是否有着很好的服务，未来我们也会更加注意我们提供的服务质量。”

兔吐槽：亚洲市场太大了，没有哪家公司能一口气全部吃下来，韩国、东南亚及港澳地区、台湾地区、中国内地本土地区，已知的代理公司就有四家，亚洲战网服务器到底将如何发展，亚洲战网能否全线联通我们拭目以待！

LedPC解散CS分队
MusambaN1重挂出道队标eu4ia

西班牙老牌电子竞技俱乐部LedPC宣布解散旗下CS1.6分队，这意味着西班牙传奇人物MusambaN1率领的队伍失去了东家。LedPC在2008年将获得WCG西班牙冠军的NextLevel全队签入，在过去的两年时间内，NextLevel的成绩超越前西班牙霸主x6tence成为西班牙最优秀的队伍，但他们在国际赛场上仍然难有突破。离开老东家后，这支队伍将临时使用eu4ia的队标参加比赛直到他们找到新的赞助商，eu4ia的队标也是MusambaN1在加盟x6tence之前所在的队伍。祝他们好运！

国家体育总局信息中心主任赵黎：
电竞也举国体制

电子竞技国家集训队选拔赛上周在京开幕。体育总局信息中心主任赵黎表示，电子竞技进入更高等别的运动会将是大势所趋。与此相应，国家体育总局也有造就电竞国家队的思路。据赵黎介绍，体育总局在电竞国家队的造就上仍会采取“举国体制”，即建立若干集训基地，举行若干专业联赛，集中资源造就精英选手。

兔吐槽：举国体制当然好，但是实现良性循环，精英选手能够自给自足，这个恐怕还任重道远，真心希望国家队在国际上打出好成绩。

ESWC2010中国区总决赛直播时间安排出炉

经过1个多月的鏖战，ESWC四个分赛区及两个团队项目的线上预选赛均宣告结束，4支Dota队伍，4支CS队伍，10名魔兽争霸选手，10名FIFA10选手，总共60名选手突出重围，齐聚北京国家会议中心，他们将围绕本届ESWC中国区总决赛的皇冠展开最后的决战。

WCG2010郑州赛区结束
Goblin夺冠获晋级

三星电子杯WCG2010中国区预选赛第八站郑州赛区经过三天的激战后，决出了最终胜负，16位选手通过双败赛制争夺晋级中国区总决赛的机会。最终，使用兽人的YG.Goblin脱颖而出，战胜使用夜精灵的Y_SBWFZ获得来上海参加WCG2010中国赛区总决赛的资格。

ASM#3星际2联赛结束
顶尖高手对决火星撞地球

ASM#3星际2联赛自5月27日进行了16强进8强的比赛以来，与以往两个赛季不同，本届比赛高手发挥均相当出色，没有给新人爆冷的机会。中国的虫族选手Panda.Luffy在与昨日爆冷新人中国虫族选手DevilWing的较量中发挥稳定，直落两局战胜对手，保留了卫冕冠军的机会。而ASM#2亚军韩国虫族选手Prime.Gerrard、韩国名将人族Prime.Hannibal、韩国虫族选手Prime.Cosmic、美国虫族选手Limper、国内的超人气选手星灵族Panda.ace、虫族Panda.loner以及虫族F91等选手均顺利出线进入八强，八名选手都是世界级高手。决赛由中国选手人族Panda.loner对阵韩国人族选手Prime.Hannibal，最终loner以0:3遗憾出局，屈居亚军，令人扼腕叹息。而冠军则归属韩国人Hannibal。

ASM 星际争霸II 多玩艾尔联赛
Aiur StarCraft2 Master

DOTA热门赛事CM Storm
迎来最后决赛
DTS与Nv.Int争夺冠军

CM Storm赛事在经历了漫长的赛季后，现在已经进入到尾声。赛季初多达300只战队进行厮杀，到现在4强的名额已经全部产生。MYM在击败了TheRetry后进军半决赛，而他们将面对的是由明星选手Light领衔的DTS。DTS在战胜了unique.eSports后同样进军半决赛。最终，DTS以压倒性的优势战胜MYM进入决赛。

另一半区的Nirvana.int已经获得了决赛入场资格，Nirvana.int在打败了Mineski.DotA后顺利进入半决赛，由于两队都属于涅槃战队，所以涅槃已经确保了决赛的一个名额。涅槃两支队伍的内斗以国际部的胜出告终，第一局Nv.int大破Nv.my的美杜莎小黑战术，压制辅助等级成为关键。第2场Nv.int则祭出了圣堂战术再胜一场挺进决赛。

CM STORM



Hi SOUTH AFRICA 2010

打雷，下雨 看球啦

2010南非世界杯完全手册



中文名：2010年南非世界杯
外文名：2010 FIFA World Cup South Africa
举办地点：南非
开始时间：2010年6月11日
结束时间：2010年7月12日
届数：第十九届
参赛球队：32支



四年一度的世界杯到了，度过数个不眠之夜，累积了四年的运动激情将在这里得到渲泄，展转了多年的足球情怀将在这里得到抒发，为足球，世界大战可以暂停；为足球，整个世界融为一体，足球牵动着数以亿计的人心，这一个月请用尽我们全身的力量去为足球呐喊，这一个月让早睡早起见鬼去吧，这个月我们抛开繁重的作业、烦心的工作，这一个月我们只属于足球，只属于世界杯。



十大足球游戏



实况足球

这个号称最为真实的足球游戏系列，以其超高的真实性和完美的仿真度吸引了数以千万计的足球游戏玩家。比赛之中的真实性展现更是出众，球的飞行轨迹和质感、发力和不发力之间的细微差别、甚至连由于时间变化而造成的现场光影效果变化都清晰的显示出来。



FIFA足球

《FIFA街头足球》系列移除了传统《FIFA足球》系列里的一些比赛规则，取而代之所强调的是充满动作对战的自由风格设定，游戏中将会有四对四对战、一对一单挑以及其他游戏模式，继承了《FIFA》系列的爽快感，加入了非常花俏的个人特技，操作简单，非常适合追求单刀过人快感的足球爱好者。

足球经理

这款游戏中你不再扮演一个球员而是一个足球经理，尽管许多足球游戏也推出了经营模式，但和这款游戏相比可谓是小巫见大巫，玩家在其中拥有买卖球员、控制比赛、设置训练、管理球队、与媒体和其他球队教练交流等能力。游戏目的即带领自己的球队在所属联赛中尽可能的获得胜利，赢得各项赛事。



足球小将



根据漫画改编，红白机时代的足球大作，采用的并非是普通足球游戏那样的直观操作，而是通过选择菜单来完成各种动作。游戏中当与对手在场上相遇时便会进入一对一的对决模式，在这时玩家要通过选择传球、射门等指令来操作角色。后来还在PS2出过续作，反响不大。

街头足球

由加拿大人制作的一款足球游戏，它继承了北美人一贯的特点：华丽，但在很长一段日子里一直被《实况足球》压得喘不过起来，就在近期FIFA足球吹响了反攻的号角，全新的操作设置，强化过的AI系统，新的比赛数据系统都会让你眼前一亮。



热血足球



在FC时代就已经给我们带来了许多美好的回忆，游戏5人一队，每一个可控制的角色都有自己的绝技。

VR射手



简单，有趣，视觉冲击。这三点无疑是《VR射手》成功的最大原因，作为一个街机游戏的巨鳄SEGA，早以将街机游戏本质熟蕴于胸，即使在music game最为风行的时代，《VR射手》依然稳居前列，不愧为SEGA的王牌。如今《VR射手3》已经移植到GC上，让更多家用机玩家感受到了其魅力，《VR射手4》也即将登场。

马里奥足球



玩家将会感受到马里奥足球系列火爆的超级必杀技。游戏中将会加入大量新要素，可以选择的队长共有12名。并且本作还有8名特别队员，每支队伍可以选择其中的3名。强大的进攻技能在本作中大大增加了，玩家可以发动"超级射门"，将一颗球撕裂成5颗球，每颗球各选择一个不同的目标。

劲爆足球



劲爆足球是一款团队对抗的足球游戏，在游戏之中你可以像真正的球员一样在球场上奔跑。最重要快节奏，一切都是在不断的运动之中实现的。庞大的足球玩家基础，多人互动的对战模式，精彩刺激的技术动作加上简单的操作，绝对会给网游市场带来一股清新的风。

踢踢球

作为一款休闲类的足球网游，踢踢球本身就包含了两个概念即休闲、足球网游。用一个兄弟的话说，足球网游是竞技类吧，竞技类应该是激烈的，充满技术含量的，怎么会跟休闲类放在一起呢？

十大南非足球场

约翰内斯堡：足球城体育场



足球城体育场历时3年建造完毕，于1989年投入使用。纳尔逊·曼德拉获释后在约翰内斯堡的第一次大型公开演讲就在足球城发表，这座体育场也因此闻名遐迩。足球城体育场坐落于索赤托，最初可容纳8万名观众。为迎接这一届的世界杯，这座体育场于2008年进行大规模升级改造，现在的容量已提高到9.47万人，成为非洲大陆最大的体育场。

德班：摩西·马比哈达体育场



摩西·马比哈达体育场的就座容量将被设定为7万人。体育场的天然草地能够在屋顶不完全覆盖情况下获得充足阳光。摩西·马比哈达的设计让人联想到伦敦的标志性温布利体育场，它采用一个350米长的拱形结构，负责支撑遮阳屋顶同时横跨中部观察台，让德班以及海洋的美景尽收眼底。

开普敦：绿点体育场



绿点体育场于2009年12月14日投入使用，是专为本届世界杯建造的。这座体育场拥有6.907万个座椅，所在位置曾经也是一个比赛场馆。在设计上，它成为开普敦正在茁壮成长的市区一个必要补充并提高这座城市的活力。它的附近就是维多利亚·阿尔弗雷德滨水区，坐落着购物区和娱乐区。

约翰内斯堡：埃利斯公园体育场



在长达82年的历史上，一些怪异、不寻常事件以及悲剧让埃利斯公园体育场蒙上了一层阴影。其中最怪异的事件发生在2007年1月17日，当时1名边裁和3名选手被狂风吹倒的广告牌击中。所幸的是，没有人在此次事故中受重伤。但2001年发生的事故就没有这么幸运了，当时埃利斯公园体育场举行南非超级联赛的一场比赛，对阵双方为奥兰多海盗队与凯撒酋长队，由于发生踩踏事故，共造成42人死亡。

比勒陀利亚：洛夫托斯体育场

作为南非行政首都比勒陀利亚最大的体育场，洛夫托斯体育场被用于举行体育赛事、锦标赛以及大型娱乐演出。

伊丽莎白港：纳尔逊·曼德拉湾体育场

作为一座全新的体育场，纳尔逊·曼德拉湾体育场采用了先进的建造技术和建造材料，拥有旧体育场无法比拟的优势。其最吸引人的地方当属屋顶，由一个个白色花瓣形结构相互连接而成。为此，人们还给这座体育场取了一个昵称，名为"向日葵"。

布隆方丹：自由州体育场

虽然只有短短15年历史，自由州体育场还是进行了大规模改造，为迎接世界杯做准备。最明显同时耗资最大的改造是为主看台西面增设第二排座椅。增设第二排座椅将体育场的容量从3.6538万人增至4.8万人。其他改造包括安装新的电子记分牌，改进照明装置，安装一个现代音响系统以及修缮一个媒体中心。



洛夫托斯体育场



纳尔逊·曼德拉湾体育场



自由州体育场

波罗克瓦尼：彼得·莫卡巴体育场

彼得·莫卡巴体育场与姆博贝拉体育场一样，均采用富有革新性的Desso GrassMaster场地，即由人造草纤维加固的天然草地构成。在国际足联历史上，世界杯比赛在部分采用人造草的体育场举行还是第一次。



勒斯滕堡：皇家巴伏肯体育场

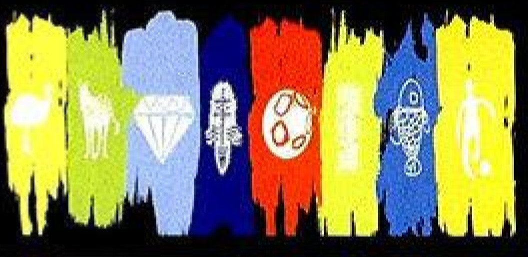
一座多功能露天体育场，悬臂屋顶部分进行升级改造，让西面看台上的一部分观众免受日晒之苦。其中包括记分牌、照明装置和音响系统，所有这些改造于2009年中期着手进行，以达到国际足联的标准。



内尔斯普雷特：姆博贝拉体育场

姆博贝拉体育场位于内尔斯普雷特西部，可容纳4.35万名观众。虽然容量并不算高，但这座体育场绝对是10座体育场中最与众不同的一座。其悬臂屋顶能够遮住球场座位区绝大多数区域，由18个外形好似长颈鹿的结构构件支撑。





十大悲情人物

巴拉克

2002年韩日世界杯，由于与韩国的半决赛中累计2张黄牌而无法参加世界杯的决赛，只能睁睁的看着“外星人”罗纳尔多钟摆式过人，2次洞穿卡恩把手的球门，无奈获得亚军。最痛苦的是世界杯就要开始的时候，在热身赛被国家队队友铲伤，无缘南非世界杯。



舍甫琴科

由于国家队的整体实力，30岁的舍甫琴科才带领乌克兰首次杀进世界杯决赛圈。在与意大利的比赛中，仿佛门柱是受了诅咒，乌克兰连续打中球门立柱。无奈的核弹头就这样告别了唯一的一次世界杯之旅。



欧文

“追风少年”2006年在联赛中与热刺的比赛中重伤下场，并通过努力恢复最终搭上了通往德国的末班车，小组赛表现平平，在小组赛最后一轮与死敌瑞典的比赛中，刚开场就痛苦的倒下地上，从此宣告，一代金童的时代就此结束。



劳尔

西班牙金童、黄金一代、伯纳乌王子、指环王、劳尔头上的光环是如此的耀眼夺目。2002年韩日世界杯，劳尔被寄予厚望，他用3个进球回报了球迷，但又是该死的伤病，让劳尔缺席了与韩国队的四分之一决赛，眼睁睁的看着队友在点球大战中被淘汰。2006年德国世界杯，青春不在的劳尔只能作为替补参加他的第2次世界杯之旅，最后惨遭法国队淘汰。



内德维德

球迷称之为铁人，作为捷克黄金一代的代表，2005年，捷克在世界杯预选赛表现平平，国内民众千呼万唤内德维德，甚至国家总理也向内德维德发出私人邀请，最终内德维德决定复出，最终登上了德国世界杯的末班车，但依然无疾而终。



贝克汉姆

年少成名的小贝，凭借靓丽的外表，神奇的“贝式弧线”成为球场上的万人迷。1998年法兰西在倒地的时候踢到了西蒙尼，直接将小贝红牌罚下。2002年韩日世界杯，带领着号称黄金中场的英格兰，最后因体力不支而被替换下场。今年更是在一场比赛中重伤无缘本届世界杯。



齐达内

齐达内的光头成为了那届世界杯的一道亮丽的风景线，自从第一次站在世界之颠后就诸事不顺，2002年韩日世界杯，集齐意甲、法甲、英超最佳射手的齐达内由于伤病缠身的齐祖无法发挥，法国队小组赛打道回府。2006年世界杯决赛中不堪忍受意大利后卫马特拉齐对其姐姐的侮辱，一头撞下了马特拉齐被红牌罚下，当齐祖与大力神杯擦肩而过的时候，一个属于齐达内的时代彻底结束。



米卢

老米也算是本届世界杯上的悲情人物之一了，这位曾经带过4支球队闯入世界杯决赛圈比赛并都成功打入第二轮比赛的传奇教练没能带领中国队创造奇迹，并且老米也没能带领中国队完成三个目标中任何一个：胜一场、平一场或进一个球。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

巴乔



如果1994年意大利能够夺得冠军，那届世界杯上无疑将诞生又一个球王，忧郁王子，罗伯特·巴乔几乎是凭借一己之力，将意大利带入决赛，命运还是与巴乔开了一个玩笑，一个不高不低的点球，将巴乔拉下神坛。

巴蒂斯图塔



唯一一个连续2届世界杯赛上演帽子戏法的球员。2002年韩日世界杯，史上最豪华的阿根廷被寄予很大的希望，无奈战平瑞典后，阿根廷止步于小组赛。然而最让我们难以忘怀的还是巴蒂在替补席边上流下的泪水，双手掩面都止不住泪水从指尖滑落，那是一个小孩子似的无助的眼泪，那是壮志未酬的英雄泪。战神走后，再无战神。

十大魔咒

贝利的乌鸦嘴

1994年贝利看好的哥伦比亚队小组就遭淘汰．1998年贝利大胆看好自己的祖国球队，最终巴西队却在决赛中0比3败北。2002年被球王威力扫倒的球队变成了法国和阿根廷，两队小组赛后即遭淘汰。2006年被贝利钦点的英格兰和巴西也未能幸免

拭目以待：现在每只球队都求神拜佛贝利别看好自己。

欧洲金球奖的阴影

金球奖获得者所代表的国家就无法在即将到来的世界杯中夺冠。1993年欧洲足球先生是意大利的巴乔，1994年世界杯决赛巴乔却射失点球，忧郁王子留给亿万球迷一个悲伤的背影。1997年金球奖得主罗纳尔多所在的巴西队在次年世界杯决赛中输给法国队。2001年的金球奖得主欧文甚至没有把英格兰带入决赛。2005年的小罗纳尔多在次年世界杯比赛中发挥一般，巴西队在淘汰赛即遇阻。

拭目以待：请问梅西现在有什么想法？

非本洲不夺冠

鲜有球队能在自己国家所属的大陆之外夺冠，在前17届世界杯中，只有巴西队在1958年瑞典世界杯和2002年韩日世界杯夺得冠军。

拭目以待：这次是否会由非洲球队夺取历史上的首次冠军？

联合会杯和美洲杯的“杯具”

夺取了世界杯前的那届联合会杯或者美洲杯的球队，将与大力神杯无缘。1992年联合会杯冠军阿根廷，1997年联合会杯冠军巴西、2001年冠军法国、2005年的巴西都无一幸免。美洲杯与世界杯不可兼得，这条规律自1930年至今无人能破。

拭目以待：巴西队是2007年的美洲杯和2009年联合会杯双料冠军，这是否意味着桑巴军团今年将与冠军无缘？和上个魔咒结合，那非洲球队必夺冠？

欧洲冠军杯的诅咒

欧洲的豪门俱乐部如果夺得了冠军杯，那么他们所属的国家队将无缘下一年到来的世界杯！如1993年法国马赛、1997年德国多特蒙德、2001年德国拜仁慕尼黑、2005年的英国利物浦。

拭目以待：2010年欧洲冠军杯得主是国际米兰，意大利是否已经做好了挑战魔咒的准备呢？

意大利的12年、24年轮回

从1970年开始，意大利队每隔12年就进入一次世界杯决赛。1970年、1982年和1994年和2006年的世界杯中意大利队都打入了决赛，并且冠亚军成绩交替排列。在1982年和2006年意大利都成功捧得金杯。照这个定律，意大利下次进决赛只能是12年之后，而要想夺冠只能是2030年了。

拭目以待：这个魔咒和上个魔咒相结合，意大利必不能夺冠？

四强之中必有新军

几乎每一届世界杯都会产生一支黑马球队。1994年的保加利亚、1998年的克罗地亚、2002年的韩国、2006年的葡萄牙等等。历届世界杯，除了1990年和1970年，世界杯四强中都至少有一支没有夺得过冠军的球队。

拭目以待：居然有3个魔咒预示着非洲球队夺冠？

二次相逢胜者为王

在淘汰赛阶段若小组同组两队再度相遇，比赛的胜者就可获得冠军。1954年西德胜匈牙利、1982年意大利半决赛胜波兰、1994年巴西半决赛胜瑞典、2002年巴西半决赛胜土耳其。“二次相逢胜者为王”的定律已经出现过四回。

神奇的数字魔咒

曾经有奇人总结了世界杯著名的3964公式：

1978年、1986年的冠军是阿根廷，1978+1986=3964

1974年、1990年的冠军是德国，1974+1990=3964

1970年、1994年的冠军是巴西，1970+1994=3964

1962年、2002年的冠军是巴西，1962+2002=3964

打破魔咒：该魔咒在2006年被意大利打破．按照3964公式，2006年的世界杯冠军应该是:3964-2006=1958年的冠军巴西，但当年冠军最终得主是意大利队。

巴西队的礼物

只要巴西队称雄，下一届的冠军就将是主办大赛的东道主。1962年，巴西夺冠，4年后英格兰本土称雄。1970年巴西三夺金杯，1974年轮到东道主西德捧杯。1994年巴西在美国夺冠，1998年法国在本土一鼓作气首次捧杯。唯一的例外是1958年，巴西在瑞典夺取了冠军，4年后他们收回“礼物”，成功卫冕。

打破魔咒：打破这一魔咒的同样是2006年的意大利队，在德国，巴西队和东道主德国都没能夺冠。南非这次要夺冠估计几率很低，莫非此番巴西又要收回礼物了？



十大女生看球指南

• 如果见到六七月那帮球员还穿着长袖上衣跑来跑去，不要当他们是傻的，非洲也有冬天。

• 如果你们跟男朋友聊着聊着电话他忽然爆粗口的话，他们不是在说你，而是再骂臭球。

• 今年英格兰队并没有贝克汉姆。

• 今年最有机会夺冠的分别有巴西、西班牙、阿根廷，和你男友支持的队伍。

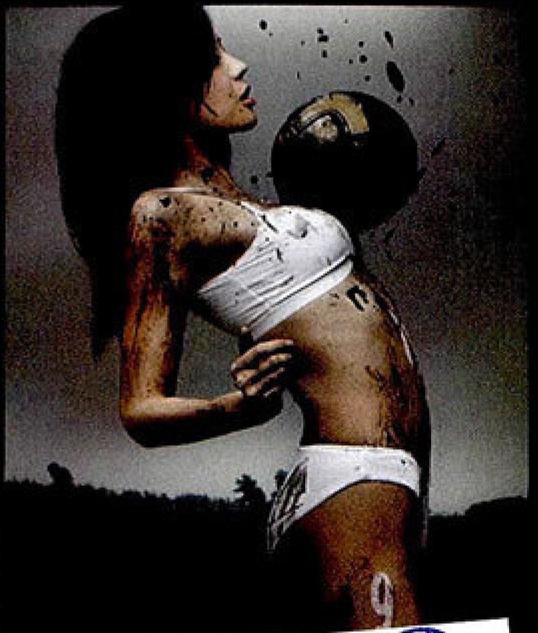
• 男朋友问你喜欢哪一队时，千万不要答曼联、皇马——因为他们不是国家队。

• 往后一个月，你男朋友只会记得今晚及明晚赛事的时间和比赛队伍。如果你问什么纪念日，他可能会说出类似“10点，巴西对荷兰！”的话。

• 你最想见到男朋友的时间，通常就是开球的时间。虽然是委屈了你，但四年一度，请你原谅。

• 你男朋友和你说一大堆外国人名、战术分析和专业术语，再加上事后孔明和马后炮，不明白也不用问，因为他也不知道自己再说什么。

• 如果你男朋友支持的球队出局，也不用太担心他。每隔四年他支持的球队都会出局，他习惯了。



十大南非景点

人类的摇篮

离约翰内斯堡采矿区大概45分钟车程的世界遗址，展现了早期人类的活动遗迹。该处挖掘出了世界上最多的原始人遗骸。并且，此地出土的一具330万年之久的骸骨有可能揭示猿进化成人过程中缺少的那一环。

罗本岛

坐落于大西洋，距开普敦12公里的罗本岛原本是一个监狱。在种族隔离时期，罗本岛因禁锢尼尔逊·曼德拉和沃尔特·西苏卢，以及对待囚犯的残酷而闻名于世。在今天罗本岛象征着人类战胜困难的胜利精神。



人类的摇篮



罗本岛

圣卢西亚湿地公园

该公园因其汇聚了5个独立而又相互连接的生态系统而闻名于世。该区域内有数量最多的河马和大约1000只鳄鱼。

乌坎兰巴·德拉根斯堡公园

占地大约240000公顷的公园是各种动植物的欢乐家园。这里独特而丰富的多样性生物、濒临灭绝的物种、美丽的自然景观和成千上万巧斧神工的人工山岩画使之获得了国际社会和联合国教科文组织的认可。

马蓬古布韦国家公园

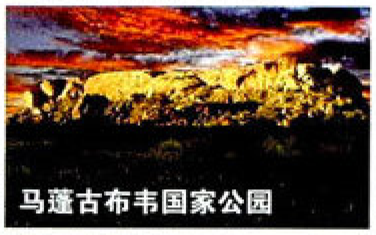
该公园位于凌波波省，于2004年9月对外开放。从公元前600年到13世纪，这里曾是非洲内陆最大的王国中心地所在。



圣卢西亚湿地公园



乌坎兰巴·德拉根斯堡公园



马蓬古布韦国家公园

弗里德堡陨石坑

该陨石坑位于南非中部自由邦省的弗里德堡城附近。它是世界上最古老、最大的陨石坑。

理查德斯维德文化植物景观

理查德斯维德文化植物景观位于南非西北部引人注目的山区沙漠中，它构成了由社区拥有和管理的文化景观。该遗产保留了纳马人(Nama)维持了近2000年的半游牧生活模式。



弗里德堡陨石坑



理查德斯维德文化植物景观

朗格巴恩冲浪

朗格巴恩稳定的风力和海浪使之成为世界上最好的冲浪比赛场地。为了在风变缓时也能体验更多速度刺激并与乐趣，不需要浪花冲击，你的巨型风筝（Kite）就是你的空中吊车，几乎每天，这里的大海都象是一个布满了多彩的滑板和帆船的万花筒，还有穿着橡胶泳衣的勇者在这里上下翻飞、乘风破浪。

布劳克朗桥

开普敦东部的布劳克朗桥提供世界上最高的216米高空蹦极。桌山的绳降运动，绳子本身虽然只有100米，可如果是在城市上空1000米的地方，那感觉就不一样了。

南非动物

南非东开普省的阿多国家大象公园是一处专门保育大象的国家级公园，离伊丽莎白港只1小时车程。该园目前大约有逾150头大象。目前公园内除了大象之外，另有巨羚、红狷羚羊、角马、疣猪、黑犀牛、水牛、土狼等等，共有1000余种动物。公园可以安排猎游、骑马、四轮传动越野车、露营、远足、观鸟等活动，且食宿方便，可以为游客提供吃、住、游一套龙的服务。


朗格巴恩冲浪


布劳克朗桥


南非动物



世界杯World Cup：全球最重大的足球赛事

世界上最高水平的足球比赛，与奥运会、F1并称为全球三大顶级赛事。每四年举办一次，任何国际足联(FIFA)会员国(地区)都可以派出代表队报名参加，而世界杯主要分为预选赛阶段和决赛阶段两个阶段。1896年雅典奥运会举行时，足球就列为正式比赛项目，丹麦以9:0大胜希腊，成为奥运会第一个足球冠军。1928年奥运会结束后，FIFA召开代表会议，一致通过决议，举办四年一次的世界足球锦标赛。最初这个新的足球大赛称为“世界足球锦标赛”。1956年，FIFA在卢森堡召开的会议上，决定易名为“雷米特杯赛”，也就是现在的“世界杯”。


元《宋太祖蹴鞠图》


1930年世界杯决赛瞬间，锁定胜局的一击


贝利的这个表情载入历史

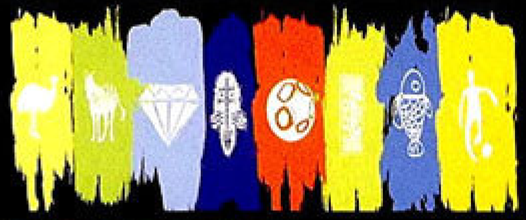
南非South Africa 彩虹之国

南非共和国位于非洲大陆最南部，东、南、西三面为印度洋和大西洋所环抱，地处两大洋间的航运要冲，地理位置十分重要。其西南端的好望角航线，历来是世界上最繁忙的海上通道之一，有“西方海上生命线”之称。全境大部分为海拔600米以上高原。德拉肯斯山脉绵亘东南，卡斯金峰高达3660米，为全国最高点；西北部为沙漠，是卡拉哈里盆地的一部分；北部、中部和西南部为高原；沿海是狭窄平原。奥兰治河和林波波河为两大主要河流。


约翰内斯堡12月30日专电“享受美丽自然风光，同时让自己变得美丽”是南非。


开普敦位于南非最南端，又名角城，是南非最古老的城市，亦为非洲的一颗海上明珠。


南非开普敦是欧裔白人在南非建立的第一座城市，这座南非白人心中的母城三百馀年来数度易主，历经荷、英、德、法等欧洲诸国的统治及殖民，地处非洲却充满多元欧洲殖民地文化色彩的开普敦，因此成为南非的文化古都。集欧洲和非洲人文、自然景观特色於一身，开普敦因此名列世界最美丽的都市之一，也是南非最受欢迎的观光都市。



扎库米Zakumi：2010世界杯吉祥物

这只长着一头绿色非洲卷发的可爱豹子被作为2010年南非世界杯足球决赛的吉祥物。根据“扎库米”的履历，它出生于1994年6月16日。这是南非种族隔离政策宣告结束的日子。这一天同时也是南非的“青年节”，以纪念1976年在白人统治下爆发的反种族隔离政策的南非青年抗议示威。“扎库米”名字中的头两个字母ZA是南非11种官方语言中最主要语言南非语中“南非”的缩写；后面的字母KUMI在许多非洲语言中的意思都是“10”，意味着南非世界杯举办的年份。



在南部非洲的一些语言中，“扎库米”也有“欢迎前来”的意思。

雷米特金杯Jules Rimet Cup：一段曲折的经历



高35厘米，重约3.8公斤。

希腊胜利女神尼凯

金牌，上面刻着前9届世界杯冠军队的名字。

纯银，镀金，青金石制作的蓝色底座。

作为大力神杯的前身，有着非常曲折的历史，早年国际足联规定三夺世界杯的冠军将永久获得冠军奖杯，由法国雕刻家AbelLafleur负责完成，这个奖杯就是“雷米特金杯”。其中巴西队分别在1958、1962和1970年3次夺得世界杯冠军，从而永久占有了“雷米特金杯”。在二战期间，国际足联的副主席在整个战争期间一直将它藏在床底下的一个鞋盒里，才使它幸免于战火；然后在1966年，金杯在英格兰展示时突然失踪，后来被发现被埋在一棵树下面，找到它的是一只名为Pickles的狗；最后，在1983年，它又一次被盗，这一次是在里约热内卢，据说它最终被盗贼们熔化了。现在我们能看到的，只是金杯的拥有者巴西足协重新制作的复制品。



1966世界杯经典瞬间，这条狗拯救了世界杯

大力神杯FIFA World Cup：世界足球最高荣誉

大力神杯是现今足球世界杯的奖杯，是足球界的最高荣誉的象征。由意大利艺术家Silvio Gazzaniga的创作。Silvio Gazzaniga自己描述他的创意：线条从底座跃出，盘旋而上，到顶端承接着一个地球，在这个充满动态的，紧凑的杯体上，雕刻出两个胜利后激动的运动员的形象。整个奖杯看上去就像两个大力士托起了地球，因此也被称为“大力神金杯”。新的冠军金杯任何球队都不再永久拥有，每个获得世界杯冠军的国家只可以拥有它直到下一届世界杯，作为补偿，该国将获得一个镀金的复制品。



以表彰当时国际足联主席雷米特而命名



高36公分，重4.97公斤，18K纯金。

由两层孔雀石构成，可容纳17个冠军牌足以用到2038年的世界杯

普天同庆JABULANI 2010世界杯比赛用球

阿迪达斯和国际足联在开普敦共同发布2010年南非世界杯官方比赛用球“JABULANI”。“JABULANI”源于非洲祖鲁语，意为“普天同庆”。新的比赛用球在技术上取得历史性突破，设计上则融入了南非元素，11种颜色也代表着每支足球队由11名球员组成，同时寓意南非拥有11个部落和11种官方语言。采用阿迪达斯全新研发的“Grip’n’Groove”球面，突破性地仅由八块表皮组成，阿迪达斯首次采用球形制模的方法使每一块表皮都实现三维立体结构，然后以热黏合技术拼接完成，从而使新球较以往更圆、运行更精准。





在非洲与非洲一起胜利 南非世界杯主题口号

南非总统姆贝基说：“2010年世界杯在南非举办是对非洲的一种敬意，围绕此主题此制定的2010年南非世界杯口号是“在非洲与非洲一起胜利（Win in Africa with Africa）”

飘扬的旗帜 南非世界杯主题曲

一首叫做《飘扬的旗帜》的歌曲经过了多轮的评审最终被选为了南非世界杯的官方主题曲，主题歌的演唱者为31岁的歌手克南（K‘naan）。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



进球最多的比赛


伊朗国家队

进球最多的比赛其实是在世界杯的预选赛，1997年6月2日，在98年世界杯足球赛亚洲区预赛伊朗队对马尔代夫队的比赛中，伊朗队以17：0获胜。创造了世界杯最大的比分差距以及最多的进球，甚至是单场比赛进球最多的人，伊朗队的卡里姆·巴盖里。不过这都是发生在一场实力超级悬殊的预赛中，所以不能算作真正的世界杯之最。真正的世界杯决赛阶段进球最多的比赛纪录发生在1954年世界杯上，当时的瑞士与奥地利在小组赛相遇，双方共打进12个球，奥地利队7：5击败瑞士队获胜。

进球最多的球员


你有哥世界杯进球多吗?

进球最多的球员要分三块，一是世界杯比赛进球最多的球员，当然归属我们的外星人朗拿度（罗纳尔多）。他参加了四届世界杯，一共打入了15个进球，分别是1998年4个，2002年8个，2006年3个，可惜的是，他铁定无法参加本届南非世界杯续写进球纪录了，日前媒体还确认了他将在今年于他出道的母队巴西科林迪安斯俱乐部正式退役。二是单届世界杯进球最多的球员，法国球星方丹，他在1958年瑞典举行的第6届世界杯决赛阶段比赛中，一人攻入13个进球，至今无人刷新他的记录。最后是单场比赛进球最多的记录，由俄罗斯队的萨连科创造。他在1994年世界杯小组赛俄罗斯6：1胜喀麦隆队的比赛中一人独中5元。

最年长的球员


别看我老了，50岁的时候差点来中国踢球

非洲喀麦隆队的前锋罗杰·米拉当之无愧。1982年米拉率领喀麦隆队进入西班牙世界杯赛的决赛圈。1984年和1988年他两度率领喀麦隆队夺得非洲冠军杯。1988年米拉再次夺得非洲“金靴奖”。他在国外踢了10多年球，参加过600多场比赛，攻破对方城门300多次。在1990年世界杯上，38岁的米拉再度表现非凡，率队打入了1/4决赛，创造了喀麦隆队历史最好战绩，并被球迷们亲切地尊称为：米拉大叔！1994年6月28日在世界杯喀麦隆与俄罗斯的小组赛中，他于第46分钟替补出场，上场不到一分钟即打进一球，当天他42岁零44天。这不仅创造了世界杯最年球员的纪录，也创造了最年长进球者的纪录。

最传奇的教练


我很喜欢做中国队教练

最传奇的教练也是我们中国球迷最喜爱和最熟悉的教练：米卢蒂诺维奇（米卢）。他在球员时代可谓平淡无奇，但执教生涯却成就非凡，这一切都因他是唯一一个带领五支不同的国家足球队杀入世界杯决赛的主教练，他们分别是1986年的墨西哥队，1990年的哥斯达黎加队、1994年的美国队、1998年的尼日利亚队和2002年的中国队。他在执教墨西哥、哥斯达黎加、美国、尼日利亚时，四次均能打入世界杯决赛第二阶段，被称为“神奇教练”。而在担任中国足球队主教练期间，他的快乐足球并没有给中国队带来好运，虽然进入了世界杯决赛阶段，但中国队3场惨败尽丢9球的战绩无疑也让他颜面扫地，也不知是否是受此影响，老米卢从此一蹶不振，淡出了世界足坛。

参加世界杯次数最多的球员


哥现在也做教练啦

那绝对是被誉为德国三驾马车之一的洛塔尔·马特乌斯。他与布雷默、“金色轰炸机”克林斯曼一起见证了德国足球的辉煌年代。但马特乌斯更是完成了世界杯历史上的另一个壮举。他参加了1982、1986、1990、1994和1998一共五届世界杯，经历了20年的世界杯生涯，取得一次冠军，两次亚军。同时，他也创造了世界杯的一个纪录，那就是世界杯上场次数最多的球员：在他参加的五届世界杯中一共出场25次，比赛时间高达：2089分钟，这纪录堪称全世界首屈一指。


曾经的三驾马车

裁判出示红黄牌最多的比赛

2006年德国世界杯1/8决赛葡萄牙对荷兰的比赛中，裁判一共出了16张黄牌，4张红牌，总计20张牌，一举超越2002年世界杯小组赛德国战胜喀麦隆时的16张牌而改写历史。同时，2006年德国世界杯也创下了一个最耻辱的历史纪录：成为有史以来红黄牌最多的一届世界杯赛。当全部比赛结束后，裁判共出示了344张黄牌和27张红牌，超过了上届韩日世界杯近100张牌，2002年韩日世界杯被出示了260张黄牌和17张红牌。而葡萄牙队和荷兰队是这届比赛的“红黄牌大户”，前者在4场比赛中共收获18张黄牌和两张红牌，后者也有16张黄牌和两张红牌入账。不知在今年南非世界杯上，这一纪录是否还会被改写。


今天我是主角！

世界杯最早进球



这当然也要分为两部分来讲，一是世界杯历史上最早的入球，也就是世界杯决赛阶段的第一个入球。发生在1930年7月13日首届世界杯的揭幕战，也是世界杯历史上第一场比赛。比赛在法国与墨西哥之间展开，结果法国队4-1大胜对手。法国人卢申·劳伦特射入世界杯历史上第一球。二则是世界杯单场比赛最快、最早的进球。是由土耳其前锋哈坎·苏克在2002年韩日世界杯土耳其对韩国的比赛中创造。开场10秒钟他就打入了一球。这也打破了原本由捷克斯洛伐克队队员瓦·马塞克保持的开场15秒进球纪录，他在第7届世界杯决赛阶段对墨西哥队一战中完成这项壮举。

比分最悬殊的比赛

当然应该是伊朗队对马尔代夫的17：0，但可惜那不是世界杯决赛阶段，还是不能算！（可怜的伊朗人……）最悬殊比分来自于1982年的第12届世界杯，当时匈牙利队以10比1的比分击败萨尔瓦多，这一纪录至今无人能破。此外匈牙利在1954年第5届世界杯上9比0横扫韩国；前南斯拉夫在1974年第10届世界杯上9比0大胜扎伊尔；第3届和第4届世界杯，瑞典和乌拉圭分别以8比0的比分拿下古巴和玻利维亚。而最近的一次，要追溯到2002年世界杯上，德国8：0狂扫沙特阿拉伯，值得庆幸的是我们中国队还没遭受过如此奇耻大辱……

失球最多的守门员

截止2006年德国世界杯，在世界杯历史上失球最多的守门员是三次参加世界杯的沙特守门员代亚耶亚和五次参加世界杯的墨西哥门将卡勒巴哈尔，2人并列失球榜首位，都是失球25个。不过，由于卡勒巴哈尔是参加五届世界杯的元老，作为守门员失球多也不能怪他，因为他参加比赛的场次也多呀。所以，这项之最更应该颁给沙特门将代亚耶亚，特别是上段中提到的德国队8：0横扫沙特队的比赛，他就是主力门将，可见此人人品运势和守门技术都是差得可以。


球门有一张情网

最长时间不失球的纪录

意大利队，517分钟不失球，由意大利的著名门将曾加创造。他在1990年在意大利举行的第14届世界杯决赛阶段比赛中力保东道主意大利球门，创造了5场比赛加上加时赛共517分钟未被对手攻破球门的纪录。虽然这一年意大利并没有获得大力神杯，但这项纪录也足以证明全世界最强防守球队的功底。曾加和代亚耶亚老兄相比真是一个天上，一个地下呀！



悄悄告诉你：哥每次都会把球门踢小点

最有争议的进球

在1986年墨西哥世界杯上，马拉多纳用手把球攻入了英格兰队的球门，这就是著名的“上帝之手”事件。后来把在足球比赛中用手将球打进，且被判有效成为“上帝之手”。凭借此球领先后，马拉多纳随后又打入一记完美的入球，帮助球队最终2比1获胜。最初马拉多纳对那记手球并没有悔改之意，而是认为这是上帝对英格兰人的惩罚，赛后，他更是自称这个进球是“一半是上帝之手，一半是迭戈的脑袋”，这让阿根廷和英格兰在足坛的恩怨进一步加剧。


上帝之手的创始人

中国最疯狂的解说



“点球，点球，点球！格罗索立功了，格罗索立功了！意大利人不要给澳大利亚人任何的机会。伟大的意大利的左后卫，他继承了意大利的光荣的传统！法切蒂、卡布里迪、马尔蒂尼在这一刻灵魂附体。格罗索一个人，他代表了意大利足球的悠久的历史传统。在这一刻，他不是一个人在战斗，他不是一个人！……”看过上届世界杯的人，一定熟记这一段解说，黄健翔也成为全中国都熟知的名字，后来看了由此引发的铺天盖地的争议，也同意那种“以职业的角度来看，他失态了”的观点，但是我更想思考的是，我们的职业中该如何恰当的融入人性。因为我们面对了太多职场中刻板的中国式冷漠。

世界杯之吉尼斯记录

参加世界杯次数最多的球队：16次，巴西
世界杯进球最多球员：14球，穆勒（德国1970-1974）
世界杯积分最多球队：巴西，173分
单届比赛进球最多国家：27球，匈牙利1954
世界杯最快进球：55秒 内斯肯斯，荷兰（1974年荷兰VS西德）
世界杯最大比分场次：10：1，匈牙利VS萨瓦尔多，1982
世界杯单场最高进球：12球，奥地利VS瑞士，7：5，1954
最短时间内领受黄牌：1分钟 格鲁克维奇，俄罗斯（1994 瑞典VS俄罗斯）
最短时间被罚下场：1分钟，巴帝斯塔，乌拉圭（1986年苏格兰VS乌拉圭）
上场时间最短：4分钟，内斯塔，意大利（1998年意大利VS奥地利）
年龄最大的世界冠军：迪诺·佐夫（意大利）40岁
年龄最小的世界冠军：贝利（巴西）17岁
年龄最大的进球球员：罗杰·米拉（喀麦隆）42岁零39天
年龄最小的进球球员：贝利（巴西）17岁239天
第一个进球：劳伦特（法国），1930，法国VS乌拉圭
第一个点球：罗萨斯（墨西哥），1930，阿根廷VS墨西哥
第一个乌龙球：马努埃尔·罗萨斯（墨西哥）1930，墨西哥VS智利
第一个帽子戏法：斯塔比莱（阿根廷）1930，阿根廷VS墨西哥
最短时间帽子戏法：基斯（匈牙利）1982，匈牙利VS萨尔瓦多
第一位被罚出场球员：加林多（秘鲁）1930秘鲁VS罗马尼亚
第一位被罚出场守门员：帕格利乌卡（意大利）1994，意大利VS挪威
第一张黄牌：洛普切夫（苏联），1970
第一张红牌：卡士泽（智利），1974，智利VS西德
进球最少的最佳射手：内耶德利安（捷克斯洛伐克）1934
比分最悬殊的比赛：1982，匈牙利VS萨尔瓦多10：1
最快进球纪录：2002，哈坎VS苏克，土耳其VS韩国，11秒
替补上场最快进球纪录：莫拉雷斯（乌拉圭），2002，乌拉圭VS塞内加尔，17秒
一届进球最多国家：1954，匈牙利，27球
连续4届进球者：贝利（58年6球，62年1球，66年1球，70年4球）

A组球队

sky：支持南非东道主，为他投一票！



法国 墨西哥 南非 乌拉圭

B组球队

Samtown：为我的至爱阿根廷投上一票！



阿根廷 韩国 尼日利亚 希腊

C组球队

朱朱：支持英格兰，与他们一同作战。



阿尔及利亚 美国 斯洛文尼亚 英格兰

D组球队

肥龙：德国战车所向披靡，永远支持！



澳大利亚 德国 加纳 塞尔维亚

E组球队

贪睡猫：让橙色郁金香开遍非洲，加油！



丹麦 荷兰 喀麦隆 日本

F组球队

装甲兔：蓝色战袍席卷非洲大陆，必胜。



巴拉圭 斯洛伐克 新西兰 意大利

世界杯赛程表

日	一	二	三	四	五	六
					11 南非VS墨西哥 22:00	12 乌拉圭VS法国 02:30 阿根廷 VS 尼日利亚 19:30 韩国VS希腊 22:00
13 英格兰VS美国 02:30 阿尔及利亚VS斯洛文尼亚 02:30 德国VS澳大利亚 22:00	14 塞尔维亚VS加纳 02:30 荷兰VS丹麦 19:30 日本VS喀麦隆 22:00	15 意大利VS巴拉圭 02:30 新西兰VS斯洛伐克 19:30 科特迪瓦VS葡萄牙 22:00	16 巴西VS朝鲜 02:30 洪都拉斯VS智利 19:30 西班牙VS瑞士 22:00	17 南非VS乌拉圭 02:30 法国VS墨西哥 19:30 希腊VS尼日利亚 22:00	18 阿根廷VS韩国 02:30 德国VS塞尔维亚 19:30 斯洛文尼亚VS美国 22:00	19 英格兰VS阿尔及利亚 00:00 加纳VS澳大利亚 19:30 荷兰VS日本 22:00
20 喀麦隆VS丹麦 02:30 斯洛伐克VS巴拉圭 19:30 意大利VS新西兰 22:00	21 巴西VS科特迪瓦 02:30 葡萄牙VS朝鲜 19:30 智利VS瑞士 22:00	22 西班牙VS洪都拉斯 19:30 墨西哥VS乌拉圭 22:00 法国VS南非 22:00	23 尼日利亚VS韩国 02:30 希腊VS阿根廷 02:30 斯洛文尼亚VS英格兰 22:00 美国VS阿尔及利亚 22:00	24 加纳VS德国 02:30 澳大利亚VS塞尔维亚 02:30 斯洛伐克VS意大利 22:00 巴拉圭VS新西兰 22:00	25 丹麦VS日本 02:30 喀麦隆VS荷兰 02:30 葡萄牙VS巴西 22:00 朝鲜VS科特迪瓦 22:00	26 智利VS西班牙 02:30 瑞士VS洪都拉斯 02:30 A1-B2 22:00
27 C1-D2 02:30 D1-C2 22:00	28 B1-A2 02:30 E1-F2 22:00	29 G1-H2 02:30 F1-E2 22:00	30 H1-G2 02:30			

A B C D E F G H

日	一	二	三	四	五	六
					2 四分之一决赛 22:00	3 四分之一决赛 02:30 四分之一决赛 22:00
4 四分之一决赛 02:30	5	6	7 半决赛 02:30	8 半决赛 02:30	9	10
11 三四名决赛 02:30	12 决赛 02:30					

G组球队

月月：卡卡领军完美桑巴，无敌！



巴西 朝鲜 科特迪瓦 葡萄牙

C组球队

咖啡：斗牛士披荆斩棘，捧杯有望。



洪都拉斯 瑞士 西班牙 智利

模型地带 Model Zone



红魔馆之女仆长！Figma 十六夜咲夜

东方POJECT继之前发售的魔理莎之后的第三人Figma化，非常潇洒的人气随从人员终于登场了！

服装为贴合东方永夜抄风格的女仆服饰，年龄不详的咲夜有一种既萌又御的感觉，附带的表情有笑脸、闭目笑脸以及严肃的表情共三种。

发售日 2010年8月

预计售价 ￥240

神秘吐槽

对于国内没有代理的Figma系列又是人气人物，其成品最终价格会炒到多少让我们拭目以待吧！



神秘吐槽

相比Figma的售价Figutto的稍微贵了点，但是目前为止貌似Figutto的东西都有代理，价格也是平价，希望到时候不要苦了大家的钱包就行。

另一种风情——Figutto 十六夜咲夜

作为最近崛起的全新品牌，Figutto相比Figma和转轮的可动人型可以说优势更多一点吧。首先可动人形最不能让人接受的就是关节，Figutto在这点上有修改过很多，膝关节，肩膀关节在有特定的服装下根本看不到，而且替换表情需要拆卸的部件为磁石固定，使得拆卸更方便。手办大小为18厘米，比一般的可动人型大，接近于MG的高达模型吧。

发售日 2010年9月

预计售价 ￥300

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

玩具屋

让人萌到内伤的治愈玩具系列

所谓治愈玩具，就是让人能重复的不断做同一件事情却又不会感到无聊的小玩意。而本次为大家介绍的都是网上网下疯狂流行的萌系小玩具哦。

无限气泡纸



别否认，挤气泡纸就像挤痘痘一样，会有一种莫名的快感（这可是心理学家研究得出来的结论哦！），因此买一堆东东回家，还有气泡纸可以挤，算是一个不错的附加价值吧！可惜，一般气泡纸就那么大一点点，一下子就玩完了，一点也不过瘾，怎么办？

这个无限气泡纸（日文名：プチプチ，英文名：PutiPuti）的唯一功能就是——仿真气泡纸按下去时爆点的触感和声音，音效很正宗，Bandai真的去找气泡纸的生产商合作录音的哦！而且每按爆到一百次时，它还会发出特殊音效，比如“放屁”、“狗叫”、“门铃响”、“性感女声”等，绝对让人萌到内伤啊！





放心大胆的捏，绝对不会出现捏爆的情况发生！





无限毛豆挤挤乐

本以为无限气泡纸已经无聊至极，谁知日本万代又推出一款更加无聊的小玩意儿——无限毛豆，其白痴程度来的要比无限气泡纸更加震撼！

无限毛豆仿真了一个正常毛豆的外形和触感，一挤豆荚，毛豆就会探出头，手放开，毛豆又会缩回去，于是乎，你就可以一挤再挤。据说可以这样重复数万次来回没问题，你不怕手搓破皮的话。与无限气泡纸不同的是，毛豆（エダマメ）无需电池，所以也不会发出”哔哔哔”的声音。至于好不好玩，完全取决于你挤出毛豆的那一瞬间获得成就感哦！



挤出来的毛豆的表情多么无辜啊!

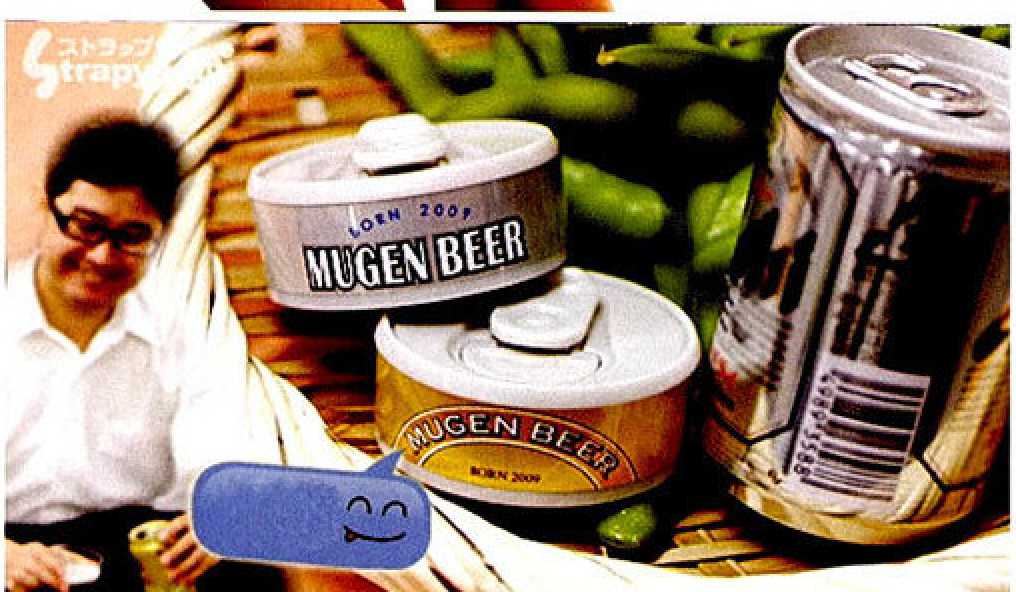


无限啤酒罐开开乐



如果你是一个成功人士，玩无限毛豆与无限泡泡纸是不是会被人觉得幼稚呢？不要紧！更Zhuangbility的治愈玩具已经登场！

让我们来看看这个最新产品有啥特别之处吧：造型如同啤酒罐，只是这罐子的拉环可以不停地不停地不停地打开又合上。如果你喜欢拉罐饮料打开时那种沁人心脾的气泡声，无限啤酒罐开开乐无疑会让你high到飞起啊！而且，开合到一定次数后，开开乐就有“特别音效”奉上，以示“奖励”……我的妈呀，日本人真是无聊到一定境界了呀！



搭配无限毛豆，正好是夏日清凉的一道好菜呢!

爱疯族 iPhone



这是一个新的平台，这是一个新的领域，我不是在炫耀自己的手机，而是把快乐和大家一起分享，有手机的可以玩玩本文推荐的游戏，没手机的就当看看热闹长长见识，原来手机还能这么玩。

Mad City Monsters 疯狂都市怪物

一款横版过关类游戏，可以利用武器和赚钱的方式来解开神秘力量来帮助你对抗敌人。



▲ 很爽的打斗感觉

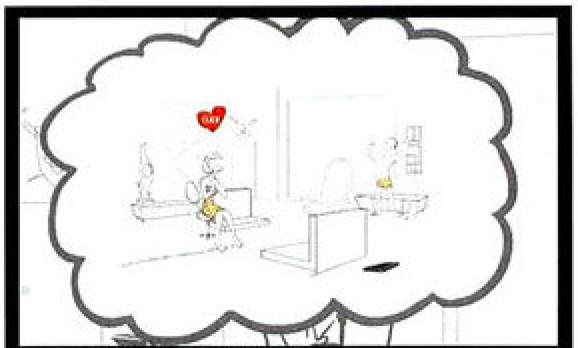
Bio Army生化部队

一款TD塔防类游戏，生物怪物即将入侵你的堡垒，你需要使用关枪，榴弹炮，步枪等武器阻止敌人的进攻。共5个模式15个等级，20多种怪物。



▲ 对各式各样的武器升级要求很高

Doodle Girl 涂鸦MM



▲ 你要做的就是逗女孩开心

NBA Hotshot HD 投篮高手

Freeverse出品的一款投篮游戏，游戏画面精美，共设两种模式，还支持多人对战，控制方式很简单，利用触摸控制。



▲ NBA官方iphone游戏

Toki Tori小鸡快跑

一款益智类冒险解迷游戏，玩家需要充分发挥智慧的力量通过80级挑战帮助可爱的小鸡Toki Tori寻找散落在4大神秘世界的鸡蛋。



▲ 考验你的眼力、记忆力

Vacation Mogul 度假村大亨

全新建筑题材的策略模拟游戏，游戏中包括38个循序渐进的关卡，16种特色建筑，12项奖励，以及2种迷你游戏，根据过关时间设计了金银级别评定。你需要购买、发展并销售商业财产来获得利润，建设旅游度假村增加你的收入。



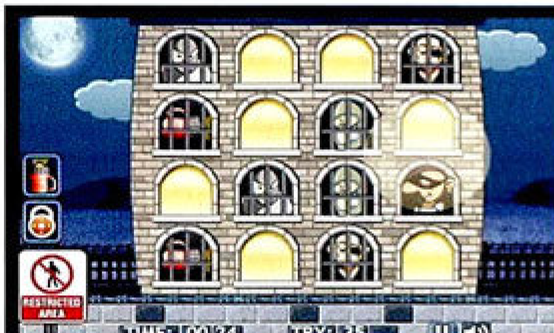
▲ 这其实是一款抢遗产的游戏



▲ 把沙滩的有限空位都租出去

Catch A Thief 捉贼

捉贼是一款上瘾的记忆游戏。你的目标是抓住小偷并关住他们，你的任务就是将相同的头像小偷揪出来关住，要在有限的时间内完成使命，所以你必须快速并且有一个好的记忆力。



▲ 有点像以前的打地鼠

Drift Sumi-e 漂移

一个艺术的经典在于它抓住了重点科学的本质形成现代的方法，刷出一条线，依据你的笔画行驶，这就是本作的主旨。



▲ 水墨画作品

游戏社 同人

ぱちゅコン！ ～Defend the Library!～



游戏名称	ぱちゅコン！～Defend the Library!～
游戏类型	萌系角色+塔防+即时战略
对应平台	掌握某种会蓝屏的系统
对应年龄	懂得保护领地的年龄
发售日期	2007年
制作小组	黄昏フロンティア
游戏主页	http://www.tasofro.net/patchcon/

超可爱塔防游戏

游戏方式相当简单，其实就是变相的塔防游戏，不过加入了不少即使战略要素，同时又有着东方人物的加盟，可谓是强力的组合。操作十分的便利，你只需要在制造防御人偶后给她们升级，再派往要防御的区域就会自动攻击。不过要注意一点那就是游戏中有着近战、弹幕、飞行之间的相克，千万不要搞错了。同时值得一提的是，游戏的声音十分的萌，值得好好欣赏。



除了固定的组合外，全部通关后可以自由组合人物



除了基本模式之外，还有相当多的特别游戏方式



防御一段时间后还会出现BOSS战



全领域的火符可是相当华丽的



三系的混战让防守任务比想象中还要难哦

来看看某猫研究的王道组合



芙兰朵露虽然贵了一点但是实力绝对可以以一敌多，缺点是恢复的过慢。拥有的蝙蝠特技，死后还会给敌人造成极大的伤害，所以不用一次派遣过多就可以达到防守的目的，当范围技能出现后就是最值得信赖的近战角色了。

玲仙拥有的范围攻击首先就确保了自身的伤害，同时反射和混乱也是自身生存力上升的证明。爱丽丝其实也同样强大，身边带来的人偶十分拥有攻击性，不过人偶死光之后需要让本体阵亡后复活才能再拥有人偶，或是卖掉后再招，需要一些小操作。

其实这个游戏在有了以上两样角色后就可以通关了，之后的第三个类型完全是出于辅助的地位，灵梦的平均能力值让她不用过多升级就能发挥作用。而帝和永琳在一级就拥有的幸运以及医疗能力让他们不用升级的混在人群里就可以带来好处。



火符：攻击所有的敌人

水符：加快恢复速度

木符：加快攻击速度跟行走速度

金符：强化书柜(就算敌人靠近也无法抢走书)

土符：无敌状态(被敌人攻击也不会损血)



每张卡都有一定的时效，而且只能使用一次，是紧急状态下的救命稻草，请谨慎使用。





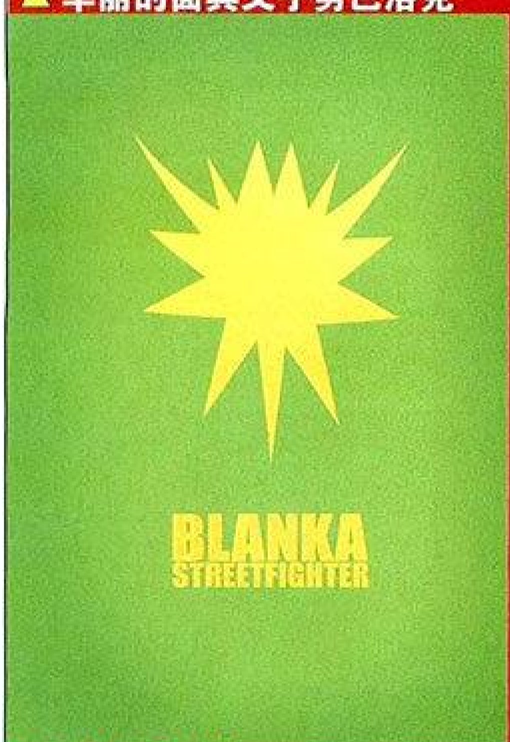
电攻画廊

简约而不简单

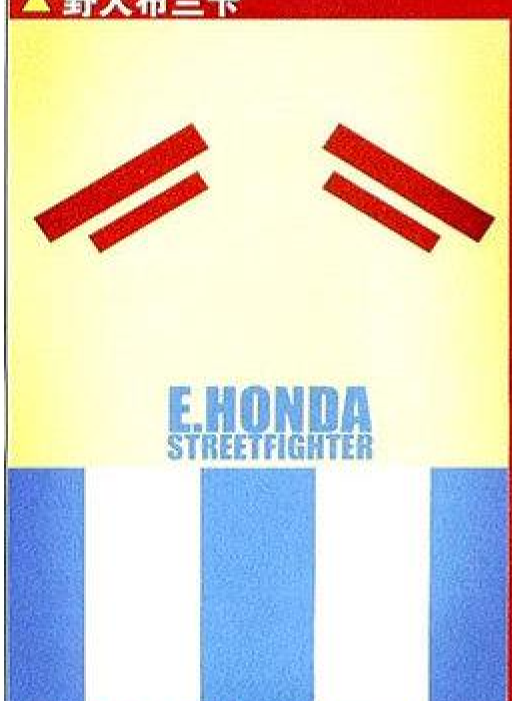
风格独特的《街头霸王》海报



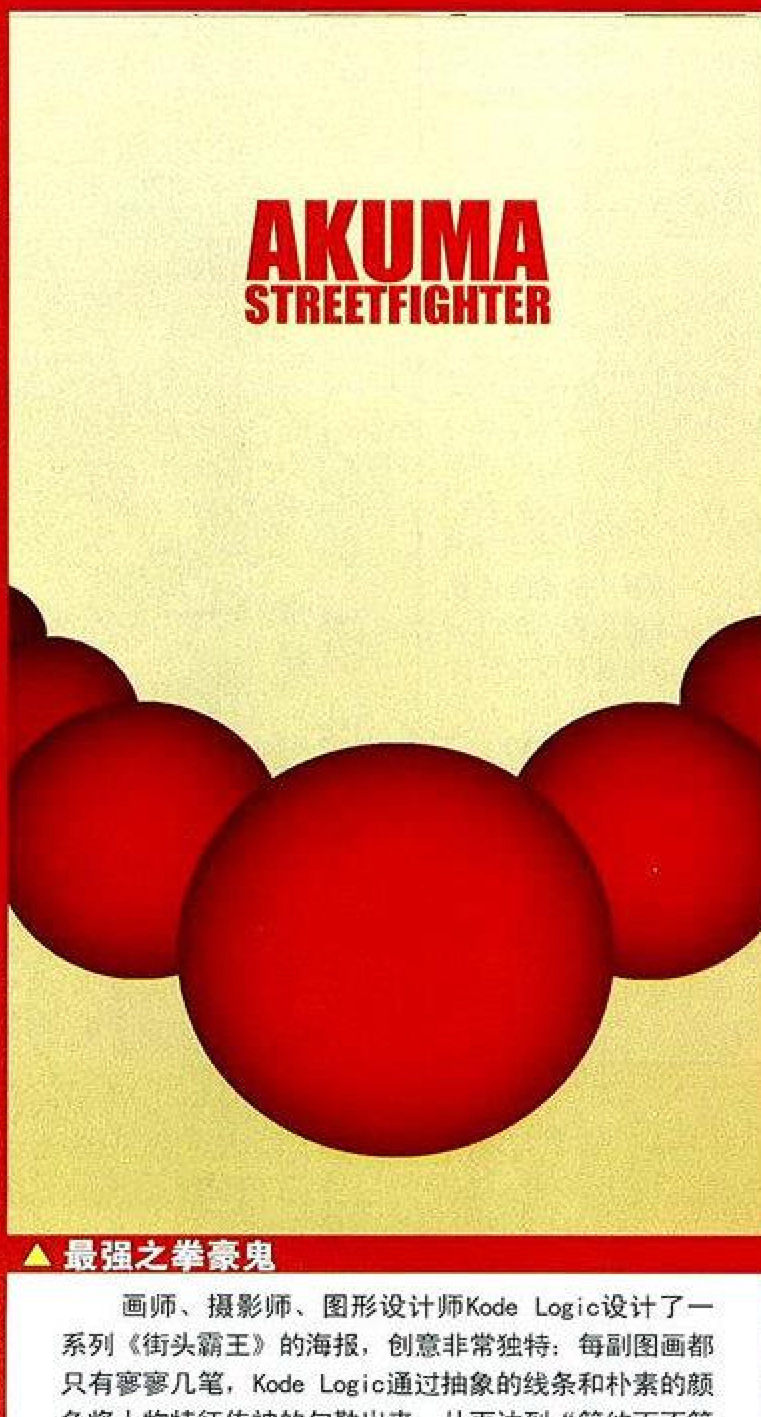
▲华丽的面具叉子男巴洛克



▲野人布兰卡



▲日本相扑本田



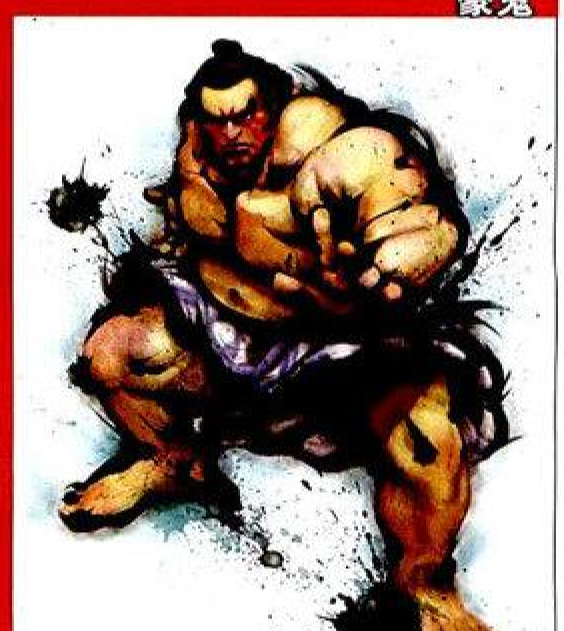
▲最强之拳豪鬼

画师、摄影师、图形设计师Kode Logic设计了一系列《街头霸王》的海报，创意非常独特：每副图画都只有寥寥几笔，Kode Logic通过抽象的线条和朴素的颜色将人物特征传神的勾勒出来，从而达到“简约而不简单”的艺术效果。

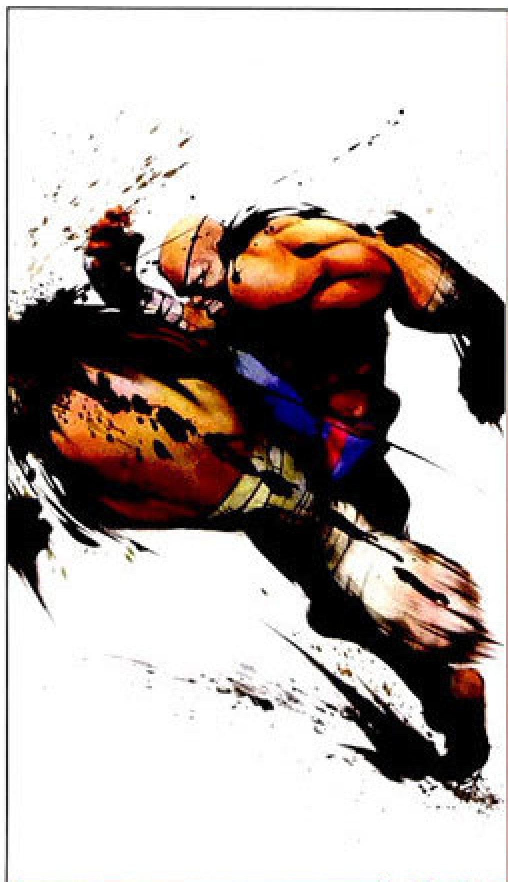
如果不看名字，你能认出他们都是谁吗？


巴洛克

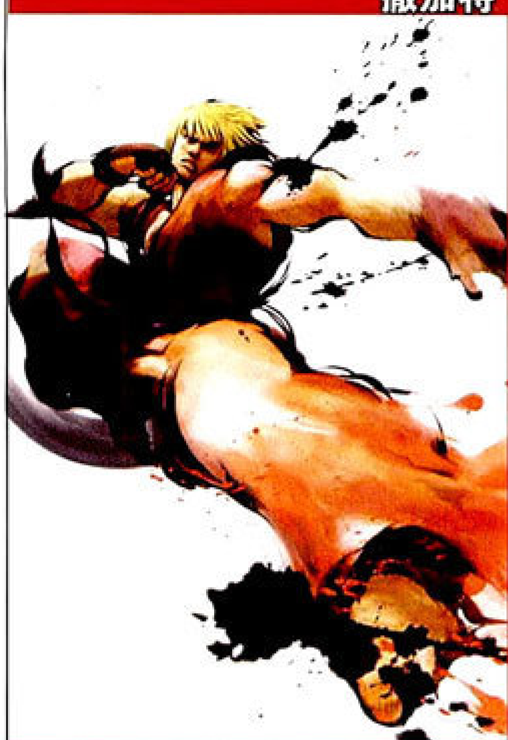

豪鬼


本田

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



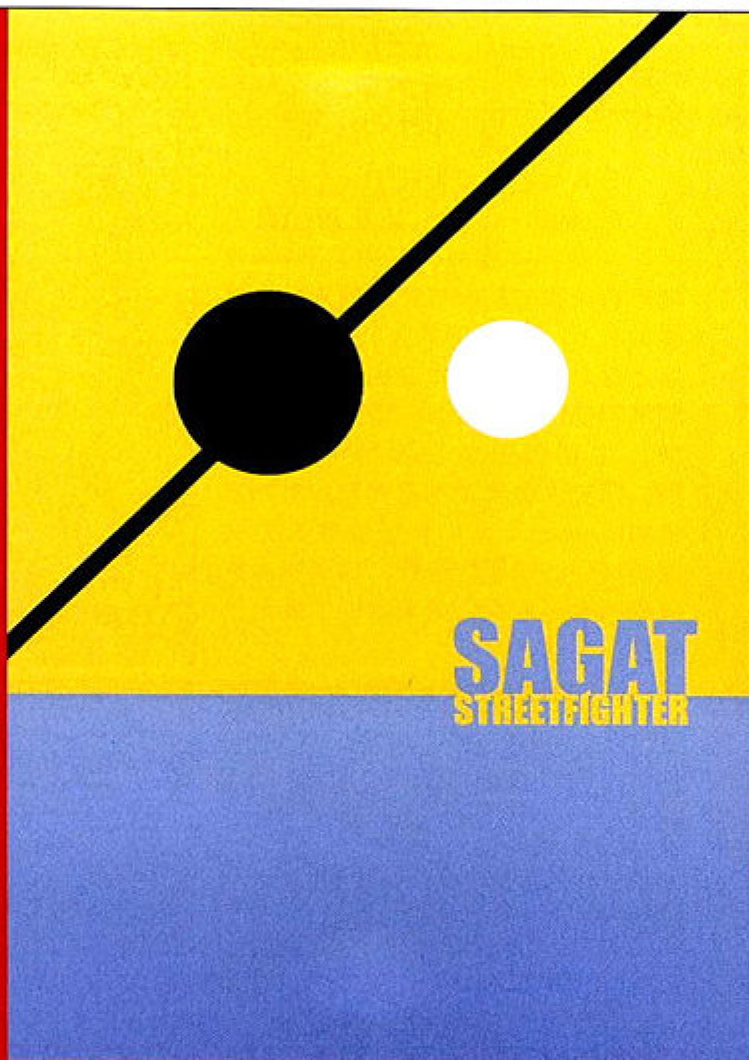
撒加特



肯



梅原大吾的个性小胡子被Kode Logic搬上了海报

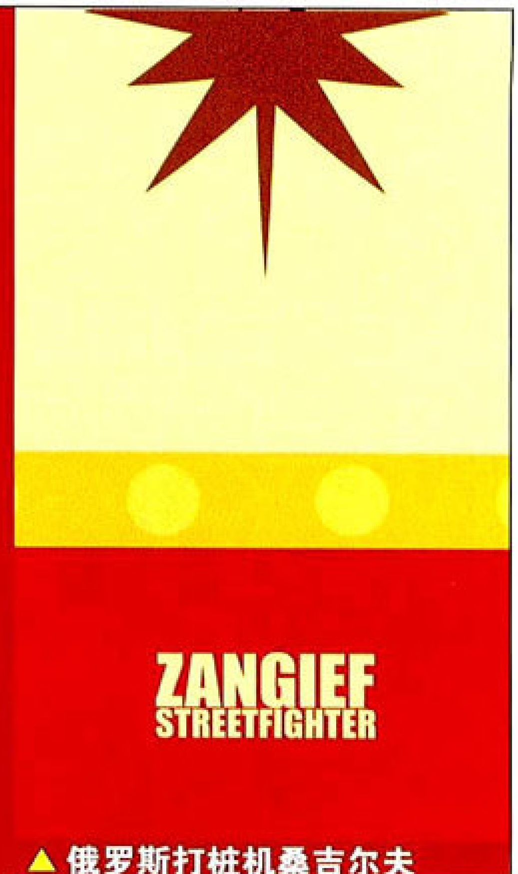


▲ 泰拳王者撒加特

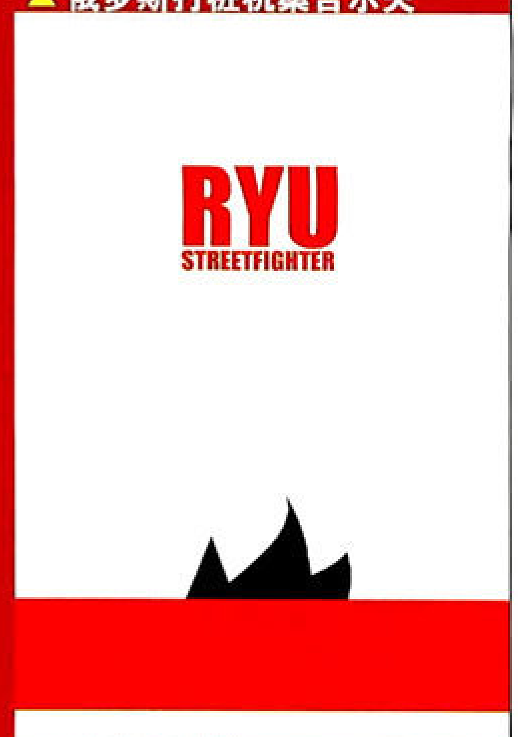


▲ 最具代表性的选手梅原大吾

这张图有点难度，其实他并非游戏里面的人物，而是实实在在的玩家。他就是《街头霸王》最具代表性的选手，梅原大吾。他在2004年美国Evolution格斗大赛上演的惊天逆转绝对是《街头霸王》历史不可磨灭的经典，那一战也为他赢得了“野兽”（BEAST）的称号。



▲ 俄罗斯打桩机桑吉尔夫



▲ 波动之拳隆

最后简单说说Kode Logic，他出生于澳大利亚的墨尔本，6岁就开始画画（来自火狼的吐槽：小意思，我6岁还会“画地图”呢）。后来他成立了Boss Logic工作室，推出了大量优秀的作品。其实电攻杂志今年4月下电攻画廊里的那些精美的街霸真人CG也是由他和他的工作室公同完成的。



▲ Boss Logic工作室的华丽LOGO

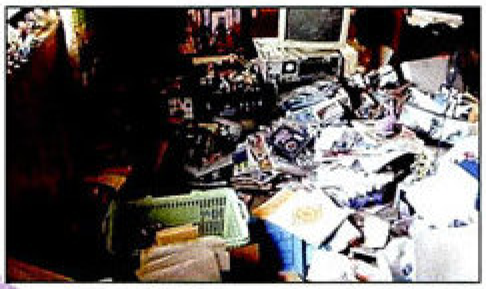
囧囧有神物志 2010年兔子版

本月最囧 研究日本：80%的家里蹲都有精神疾病

日本政府近日发布了一个研究结果：80%的Hikkomor（家里蹲、孤立者）都有精神疾病，其中又有2/3可能患有严重的精神分裂或精神发育迟缓的症状，而剩下的1/3智力发育迟缓。这个研究由日本卫生部门、劳动和福利部门联合配合心理医生搞出来的。主要调查16-25岁的Hikkomori们。研究人员推测在日本可能有26万的Hikkomori，他们希望这些人走出家门接受心理医生治疗，远离这种家里蹲的生活方式，请大家能珍爱自己的生命。



来自日本Hikkomori一族家中的真实照片





注：Hikkomori是指：隐居起来的青少年，他们远离社会生活，寻求极端自我封闭的生活方式。

Kick-Ass！忍者救助被抢劫学生

澳大利亚悉尼，5月20日，一群忍者在学生被打劫时突然现身，用正义的力量吓走了正在作恶的歹徒。

当时一名德国交换生在半夜骑车回家时遇到了3个歹徒的打劫，而事发地点的隔壁正好是当地一家忍者武术学院。当时忍者学校的一名下课的同学发现情况后，毅然决然的发扬该出手时就出手的Kick-Ass（具体看那部电影）精神，回到学校穿上忍者黑衣，喊来自己的老师和三个同学一起帮忙，三个歹徒估计第一次看到这阵势瞬间被吓跑。被抢的东西后来被警察交回失主，当然三个歹徒也被警察抓了。忍者学院的老师在接受采访时说：“你们真该看看当歹徒见到我们时，那震惊的表情。”



忍者武术学院里正在上课的师生们

无厘头科学研究：游戏玩家可以控制自己的梦

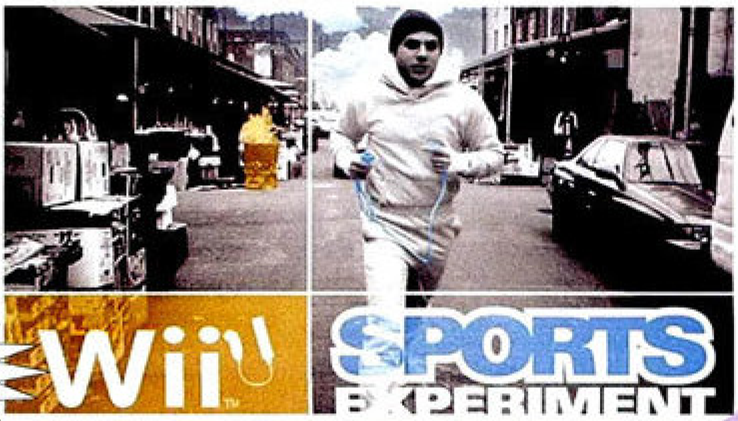
来自加拿大Grant MacEwan大学的心理学家Jayne Gackenbach经过研究发现，电子游戏玩家由于沉迷在人类最富幻想的虚拟环境中，他们很容易把灵活操纵游戏的能力无意识的运用在梦里。越常玩游戏的人就越容易做lucid dreams（清晰的梦）或是observer dreams（人游离于场景之外，观察着整个梦见，就好像你玩CS死掉之后的观看模式），而控制梦境的能力则能够改变梦境的场景，这就好像他们在游戏中控制一个角色一样。但是同时也有一个坏现象，那就是由于游戏玩家追求刺激的欲望，他们的梦境常常会是噩梦。



寂静岭，梦与游戏的完美结合

本月最囧 任天堂Wii得到了美国心脏协会的认证

任天堂的Wii游戏机近日得到了美国心脏协会的认证，一些健康运动类的Wii 游戏将会加上该协会的LOGO以表示这是该协会推荐的健康游戏。同时作为合作合约所要求的，任天堂将捐款150万美元给美国心脏协会旗下一个非盈利组织，该组织主要关注儿童肥胖等问题。



Wii的宣传海报，推广游戏《Wii Sports》的运动计划

Google Logo变身吃豆人 每小时在线480万人严重沉迷



480万人上班摸鱼的罪魁祸首

全球平均每小时有4,819,352人在玩，这无疑是一款非常成功的在线游戏！

本期游戏明星：一只淡定的打机猫

看你妹啊！









击坠王的时代 1942

作者：S.I.R



说起CAPCOM的发家作品，有些人会提到《街头霸王》，有些人可能会说是《快打旋风》之类的格斗游戏。但在CAPCOM尚未站稳脚跟的时刻，是一架P-38战斗机给予了它希望。这部由冈本吉起制作的二战射击游戏开启了“硬派STG”的先河，以其闪电般的节奏，连射的技巧以及超巨大的BOSS震动了街机市场，本期我们介绍的便是《1942》。

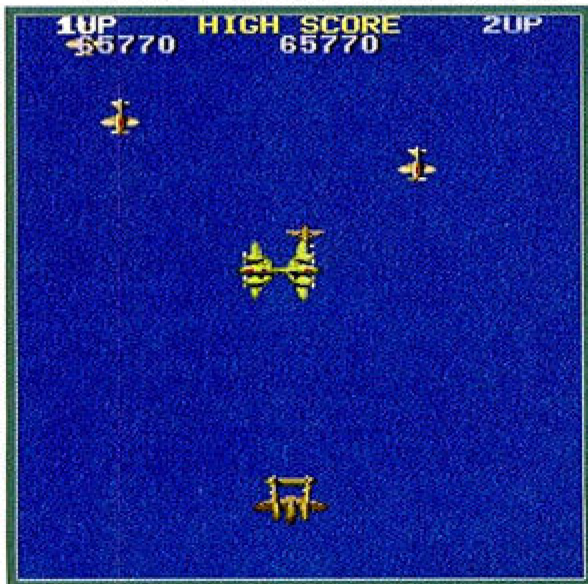
◀ 日版1942海报，图中P-38击落三菱一式陆攻的画面不由让人联想起太平洋战争美军击落山本五十六的场景。海报上击坠王字样十分的醒目



▲ 敌机的飞行轨迹多变，需要掌握规律方可成为击坠王

何为《1942》？

游戏中玩家操作的战斗机为美军的P-38“闪电”，为对抗日本的大规模海军而血战太平洋。这在当时业界普遍还执泥于太空大战类题材的时候，冈本吉起以厚重严肃的历史题材博得了人们的眼球。游戏中日本海军的战斗机未使用原名，但大多都有在二战中的原型。比如游戏中出现频率最高的“黑电”，其实就是著名的零式舰上战斗机。机台上除了摇杆一共有两个按键，一个控制开火，另一个控制翻滚、其实也就是现在常说的“保险/雷”的概念，当情况十分危急，自机无法回避之时，就可以使用，然后自机就会漂亮地回旋，在此期间敌方的子弹与本体均无效化。游戏的节奏比起同时期的作品来说明显要快上一级，自机可以高速地连打，而敌机则如排山倒海般前来送死，有地盘旋，有地直接冲来，带着一股特有的自杀式味道，掌握一个不漏的射击技巧，取得“击坠王”之称号是游戏的最终目的。在GAME OVER或过关之时还会有评价击坠率的数值，100%可是高玩所追求的极致！



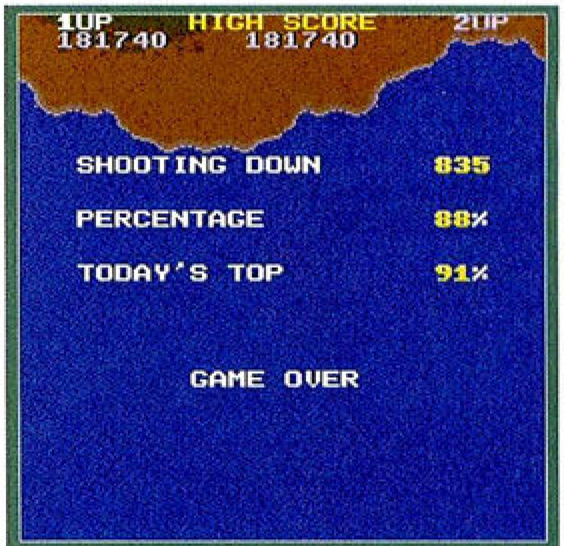
▲ 危险时可以按键翻滚来躲避危机



▲ 虽然游戏主要发生在太平洋上，但也会出现海岛雨林这样的场景

游戏中还会出现特定的红色编队敌人（赤水），原型同为零式，但将其编队全部击倒后会送分并有ITEM出现。其中绿色为主武器增幅为四连装；白色为画面中敌全灭；灰色为僚机，会在自机左右护驾，类似于火力增幅的效果，但中弹后僚机会被消灭；橙色为一定时间不会中弹；黄色为翻滚次数增加，过版后恢复初始值；黑色为残机1台增量；赤色为加1000分。活用各种ITEM方能顺利过关。在游戏的7、15、23、32关还会出现超巨大的轰炸机——“亚也虎”，作为BOSS的存在气势逼人。其身型占据了将近整个屏幕，需要不停攻击才能将其击溃，原型为富狱洲际轰炸机。是19XX系列的招牌BOSS，在其后的作品里也频频登场。

开发秘史



▲ GAME OVER后进行成绩结算，分为击坠数、击坠率和今日最高击坠率三要素进行评价

在当时的STG界里，还没有形成所谓“BOSS必须体型巨大”这样不成文的规定，而带动这种风气的自然就是19XX系列。该系列本身特别突出了巨大BOSS的魄力，在之后的作品里，可以说都极尽夸张之能事，由以《1944》为甚，BOSS多为多炮塔、高速运动的钢铁怪物，让玩家有种仿佛能够感受到其滚烫气息的感觉。而最初“亚也虎”的来由听来十分搞笑，由于当时CAPCOM会社里有个名为“森安也子”的大块头，所以冈本就灵光一闪，“在游戏里来这么个大家伙的话会很帅。”于是经典的“亚也虎”便诞生了。

其次，“保险”的设定是由于冈本觉得STG里有绝对没法避开的时刻，而如果就这么等死太无聊了。为了消解这种不满才设计了“保险”，也就是翻滚，没想到这个概念却变成了后来STG游戏的设计范本。

机甲指挥官



英文名称：	MechCommander
游戏类型：	即时战略
游戏平台：	PC
游戏制作：	FASA Studio
游戏发行：	Microsoft
官方网站：	www.mechcommander.org

记得在之前的杂志里，大叔就说要把旧戏重游这个栏目再做起来。因为至今为止，仍旧有许多读者还在那里寻找老游戏玩，他们有些是出于对经典的怀旧，有些是来源于大叔的推荐，还有一些则是干脆由于自己电脑配置太烂玩不了新游戏。无论什么原因，那些曾经风靡一时的老游戏，都不应该被玩家遗忘，在它们身上我们可以看到当年的开发者和玩家对游戏所拥有的那种爱，也许在如今抄袭泛滥成灾的快餐式游戏市场上已经很难寻觅了。就像这次我为大家介绍的《机甲指挥官》系列游戏，或许新一代的电攻读者不会对这个游戏有任何印象了，那我们就把它当成一款新作来了解吧！


非常NB的终极五疯猫战术

推荐配置
芯片：奔腾II 266或同等处理器
内存：64 MB内存以上
显卡：SVGA、8MB显示内存
硬盘：400 MB硬盘空间
其他：鼠标、声卡、DirectX v8.0

千万不要和我说，你家现在的电脑连这个配置都达不到，那我会怀疑你是不是那美克星回来的人。如果真的是那样，那我建议你可以去周边的二手电脑市场购买最旧的电脑全套，配置比这个能好上几倍，价格在50元左右！50元，就能拥有一台电脑，玩上一款经典游戏，那是何等实惠的事情啊……

游戏简介

机甲指挥官

□发售时间：1997年12月16日

□国内代理：第三波游戏（1998年发售）



微软在第一代游戏发布的时候连Windows98都还没问世。那时的显示器都是15寸的，机箱还都是横着放的，上网用的是猫，电话费贼贵贼贵，盗版光盘要20块一张……就是在这样艰苦卓绝的岁月里，《机甲指挥官》游戏成为了最让玩家念念不忘的游戏。丰富的武器配置，风格粗犷的装甲机器人，细腻的操作设定，变态的难度和激昂的音乐，每一样都能让当年的玩家感动至深。

而在这里我还是要特别提一下"第三波软件公司"，唯一代理发行过《机甲指挥官》正版游戏的厂商。当年发行的带游戏攻略本的特别版游戏，虽然价格高达158元，但内容还是让机甲粉丝们十分满意的，特别是那本机体攻略，内容十分详细，至今我仍保存着……除此之外，他们还代理发行过许多经典的游戏产品，包括：三国赵云传、三国孔明传、博德之门二、英雄无敌四、魔法门九、秦殇、樱花大战3等等。不过，公司之后的发展历程却并不如意，特别是在网游发展道路上遇到了不少坎坷，这也直接导致其游戏事业一蹶不振，目前第三波公司的主营业务貌似已经改为代理销售各种网络奇幻小说了……



第三波正版攻略本





经典重温 精彩无限

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

机甲指挥官黄金版

□发售时间：1998年6月23日

《机甲指挥官黄金版》（MechCommander Gold）中包括了原作中的所有30个任务，同时增加了许多新的特性，包括6款新型机甲战士，10种新型武器（包括威力无比的“重型霹雳”），12个新的Cermak单人任务，3个全新独立任务，和10个全新多人版任务。另外，“黄金版”还提供了新的难度级别设定，新的路标导航系统，和一个任务编辑器。如果你是位“机甲”迷，那么一定不要错过这套物超所值的游戏收藏版。




金属感很强的游戏登录画面



机甲指挥官2

□发行时间：2001年7月5日

来到了我们文章所要介绍的重点，这也是大叔近期正在做经典回顾的游戏。一代我没怎么体验，但二代推出的时候，正值我大学毕业之时，那时的我纠结于找工作和玩游戏之间，最后我还是决定，先把这款游戏通关之后再去找工作，也正因为如此，我可能与许多好工作失之交臂，但我找到了更好的，那就是电攻，现在想来真是感慨万千……

《机甲指挥官2》是微软用当时最新的三维引擎制作的游戏。游戏刚发行的时候，大多数人认为它是一个稳定的策略游戏，但在某些方面还缺乏精雕细琢。微软希望在二代游戏中修正困扰原作的大多数问题，同时引入新的特点——例如全三维的引擎等等——以便增强游戏的策略性。

在二代每个任务的开始时会有一段短暂的全动态视频片断为玩家介绍当前战斗中参与派系的背景以及当前任务的某些细节。下一个屏幕显示的地图将向玩家介绍基本的信息，例如目标的位置等等，同时也提供了有价值的地形情报以便玩家为自己的驾驶员配备适当的战斗机甲和武器。举个例子来说，如果地图上有山脉或者许多高地，那么一个探测专家驾驶员或许不会非常有用，因为玩家在较高的地区已经可以观察到大多数地形的情况。同样，装备了远程武器的战斗机甲在这种情况下将会特别有用，因为它们可以在更安全的距离外保持战术高度优势，而近程战斗机甲必须移动到敌人附近才能够开火。找到不同类型机甲战士之间的出色平衡对于完成任务目标来说是至关紧要的。

曾经的心得

驾驶员的培养：游戏提供给我们的驾驶员很多，有很多人是免费加入的，但有一部分人是需要花钱雇用的，很多驾驶员的初始状态很菜，把一个菜鸟培养成队伍的中坚，对于这个游戏而言还是很有成就感的，我最辉煌战绩是倒数第二游戏难度下，所有的驾驶员都状态全满或者接近状态全满。说说如何培养吧？

首先，尽可能地让所有的队员都轮番上场，大家都知道，这游戏每关的机甲总吨数是有限制的，因此根据总吨数，尽可能的派遣更多的机甲上阵是首选，这样可以有更多的驾驶员得到锻炼的机会。随着游戏的进程敌人的机甲吨位越来越高，轻机甲面对重机甲的风险越来越大，但是别忘了中国的一句古话，乱拳打死老师傅！尝试过一拥而上的感觉你就会知道了，当然某些关卡是需要一些重型机甲作为掩护的，因此也不能一概而论。

其次，尽可能的选用跳跃型机甲并且配备感应器，以提高每个驾驶员的跳跃技能和感知技能，有一点需要强调，配备了跳跃机甲在任务中不跳是不能增加能力值的，所以要让每个驾驶员在任务进行中都跳一跳才行，常言说得好：跳跳更健康。

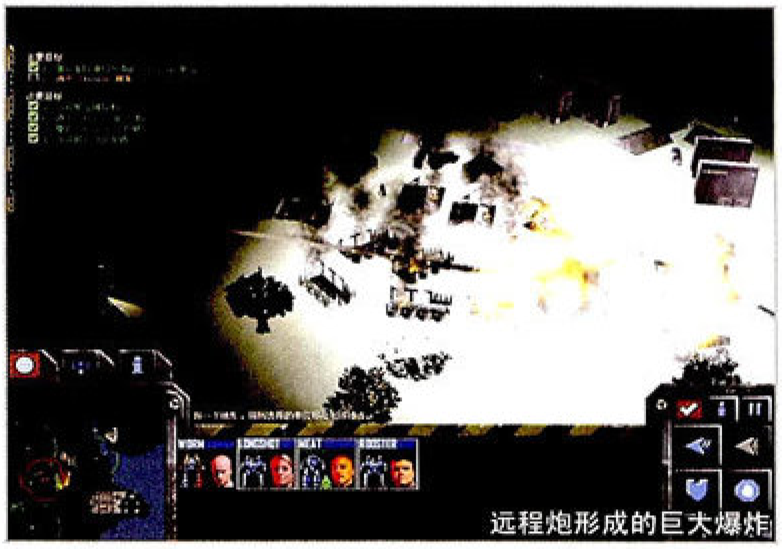
游戏中最好用的机甲：我个人认为有两种：疯猫、Masakari都是氏族武器，游戏中只能靠缴获。尤其是疯猫外型超酷啊，当然这游戏到了二代资料片，疯猫已经算不上是最厉害的机甲了，但我直到现在还是偏爱疯猫，曾经为了尽可能多的全部缴获出现在游戏任务中的疯猫，有一关在倒数第二高难度下我打了不下20多次，才全部缴获，虽然很累却很有成就感。

无论何时也不要将你机甲的背部暴露给对手，这个地方的装甲很脆弱，游戏后期轻机甲被打中这里，驾驶员基本上不死也带伤，即使逃跑也要面对敌人，我记得有个快捷键，出了敌人射程再全速撤离。

要善于利用补给修复车，刚开始玩不知道，后来才知道还有这种单位，这下被打受伤严重的机甲可以得到及时的修复，腿瘸的可以正常行走了，哈哈。

游戏哪里去玩？

又要说到这个关键性问题了，这么老的游戏去哪里找来玩呢？不要说正版，就连盗版的光盘现在可能也没处去买了吧！别担心，去网上下载吧！微软在很久之前就已经通过其官方网站，公布了《机甲指挥官2》的程序源代码。从官方网站提供的资料来看，这部分代码包含全部的程序代码以及开发《机甲指挥官2》的全部资料。现在你如果去访问游戏的官方网站的话，上面居然有完整版游戏的下载哦！如果你觉得在国外下载太慢的话，你也可以通过百度大师来搜索游戏的名字，许多网站也会提供下载地址，当然合法性就说不准了，不过，我想微软也不会为了这个来找到我们吧，哈哈，毕竟也是一款这么老的游戏了哦！


远程炮形成的巨大爆炸

本栏目照片与部分文字由和谐社Jimmy提供

COMICUP06 上海魔都同人祭

中国同人展的新风标



COMICUP06上海魔都同人祭（以下简称CP6），是上海、也有可能是全国最大规模的同人展，和去年的CP5一样，CP6依然在上海世贸展览中心一楼展厅举办，主办方的目标就是举办一场全上海规模最大的同人动漫展会。





什么是同人展呢？

首先了解什么是“同人”，同人一词来自日语的“どうじん”（doujin），原指有着相同志向的人们、同好。作为ACG文化的用词，指“自创、不受商业影响的自我创作”，或“自主”的创作。它比商业创作有较大的创作自由度，以及“想创作什么，便创作什么”的味道。同人志则是这种创作的自制出版物。而同人展当然就是指完全由同人相关产品所组成的展览。

腐当道宅无力

简单逛了一圈后个人就明显发现，卖腐本的摊位占据了8成。而在黑塔利亚热后，《无头骑士异闻录》成为了新的最大热点。虽然没有统计有多少本关于《无头骑士异闻录》的本子，但看易拉宝就知道不少。宅元素我也只能在一些穿Cospa或者优衣库宅服的人身上看到。就算是观众我都感觉女的要比男的多。眼见，这个世界正在慢慢变腐呀……



全民Coser主义

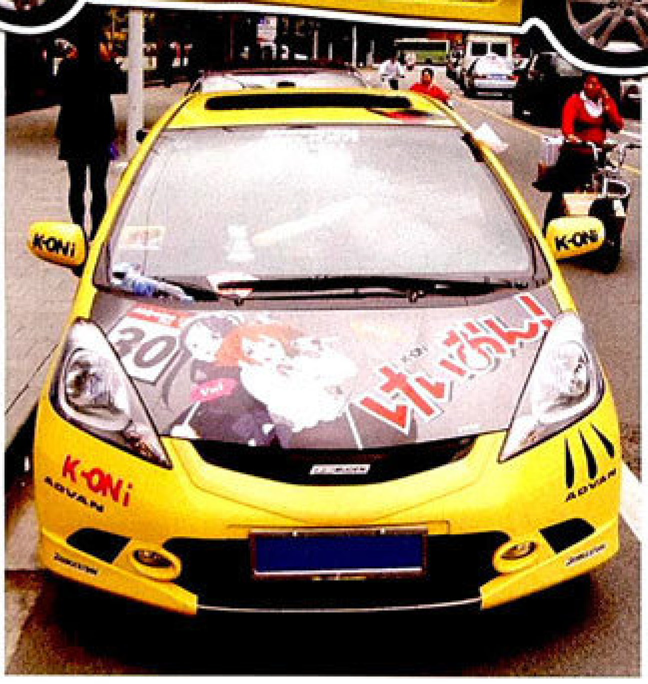
比之Comiket上Coser都在一块专门的地点玩cosplay，CP6的coser就在你我身边，你时不时会看到女仆从你身边飘过，秋山澪那标志性的蓝白短裤你可以在某些coser的头上发现，初音绿毛东方几乎可以一拉一大把，如果这CP6是在晚上开的话估计周围就是“百鬼夜行”了。在本次大会上有一组专门cos“无头骑士异闻录”的组，最夸张的是他们连自动贩售机都出了，挺有爱的。当然伪娘元素依旧很多，这里我也就不多说了。



越来越有钱的宅

虽然在气场上腐全面压制了宅，但场外的几辆痛车还是给宅争会了些许颜面，东方、轻音、还有最新的AngelBeats等都是痛车选用的主题，或许上海以后还真能出痛车展了。此外会场内各种限量版手办、价值上万的单反、仅在日本发售的限定T恤更是在会场里随处可见。









70、80、90

这次CP6可能是参与者年龄跨度最大的一届同人会了，90后的妹妹明显增多了，还有不少带家长来一起参加的，由于世博会的关系，现场还有不少警察叔叔和阿姨。之前曾经有过这样一份数据，在日本最大的同人展Comiket上最多的参与年龄是20-35这个年龄段，如今CP6大叔大妈级别的参与者也比比皆是。









收钱到手软

其实本次CP6同人展我们电攻也有摊位哦，由我们的Samtown大叔带队的电攻摊位位于会场的A区入口处，地理位置及其优越，而我们电攻为CP6特地准备的易拉宝广告成为了会场的亮点，会场里的coser更是纷纷在我们电攻展位前留下自己的靓影。



在会场里一天逛下来其实大家都是蛮累的，但是所有人都是很开心的样子，说明本次CP6同人大会是很成功的，说白了所谓同人大会，卖本子不是主要的，有同样爱好的人聚在一起能开开心心的过上一天、认识许多的朋友才是同人展的真正含义呀。

为什么你不该进入游戏界？



喜欢游戏、玩游戏，之后在从事游戏相关的行业。这样的一条道路相信应该是每个玩着游戏的少年在心目中规划的有关于未来最美丽的蓝图吧。工作，我讨厌。游戏，我喜欢。那么如果我工作就是做游戏相关的事情，岂不是两全其美的事情？工作我做一辈子，那是要烦闷的，但是游戏我能搞一辈子，如果每天搞游戏还可以拿钱，还有比这样更加好的事情了吗？

那么我首先要说的是——不要进入游戏界！



从事这行的基本都是职业病缠身

▶为何别进游戏界？

薪水 福利加在一起也比不上公职人员，还不如好好读书，以后考公务员。

工时 工作时间长，份内的工作你要完成，除此之外还要无条件的加班打游戏，熟悉游戏。

作品 如果你是从事制作游戏的话，或许你觉得自己提出的像是《最终幻想》这样的游戏世界提案很棒，但是老板告诉你现在流行的是被做了千遍万遍的三国和武侠。

动机 想要从事这样的基本动机是成就感，也就是说当你遇到挫折或者不知何时才能达成你的成就感的时候，你需要超乎想象的耐力去坚持。

现在你知道“为什么别进游戏业”了吗？

但是……
我要做游戏！
我就是想要做游戏！
我得了不做游戏就会死的病啊！



在中国山寨的才是最火的

下面某猫就请来了两位年轻的游戏相关从业者来讲述一下自己的故事和看法，看看你究竟是不是真的得了不做游戏相关工作就会死的病。

▶游戏+工作已不在是那份天堂

——跳跳

从幼儿园打扮开始打FC，到现在24岁基本是没有一天脱离过游戏，所以从小就想加入游戏行业，幸运的是我如愿以偿。目前在这个行业中也有2年多的时间。关于这次茶座的观点，我想说出自己的感受：如果你爱游戏，请你加入游戏行业，但前提是你有很好的适应性，说通俗就是大丈夫要能屈能伸。

07年我大学毕业，有点懒惰的我没有急着找工作，而是去读了一个软件测试想去做一些游戏测试的工作，但在短短的几个月里我发现与代码打交道是件何等枯燥的事情，于是我放弃了，但就在我盲目着为进入什么行业而烦恼时，一个朋友介绍我去了一家还算比较有名气的网络媒体做游戏编辑，起初的工资不高，甚至在上海这个大城市算有点低，但起码这个工作也是自己一直向往的。在工作起初我有着许多的冲动，拼命的写游戏评测、游戏攻略、游戏介绍，但渐渐的，个人可以发挥的时间越来越少，机械化又无用功的工作压垮了我，海量的网游厂商新闻要我去发，大型的游戏专题要我去做、杂七杂八的游戏分流下载和各类需求更是永远做不完。目前中国游戏市场里网游当道，基本所有厂商都会选择快餐式捞一把的网游来做，单机作品越来越少，而电视游戏更是因为政策问题无法运营。

所以在国内，除了鲜有的几家平面媒体的游戏编辑真的是在玩游戏做内容之外，更多的游戏编辑（或者直接说网游编辑）做的是机械化工作，如今中国的游戏行业如同一个大家抢钱的财产，不需要你太多的资质和优秀的作品，要的只是你能通过任何手段去捞钱。在这里也要羡慕下电功的小编，可以实实在在去做游戏内容的东西，有个不错的工作环境（我指的是大家都喜欢游戏）。在这个行业的两年中，我遇到过太多连WOW是什么类型游戏都不知道的游戏编辑，同样还有连《使命召唤》和《荣誉勋章》是两款作品都分不清的游戏主编……上述的两段话是说如今大多的游戏编辑，之后再说说一些游戏厂商这边的工作事情。

我目前在一家国内知名的网友公司内做市场的工作，工作的实质内容也是策划或者参与一些游戏的活动，与游戏媒体打打交道的事情，这其实属于和游戏本身沾边不大的工作，但我有同学是在两个游戏公司里面工作，一位是在做地图的场景设计，一位则是游戏策划，看到这里也许有的玩家会觉得他们两个比我幸福，因为他们更接近于游戏本身，其实不然，现今有许多的小型游戏研发公司，他们没有很大的经费和技术能够去让一批带有热情和想法的游戏制作人去完成一些带有新意的大作（不是每家游戏公司都有EA和BLZ的经费），反之这些如同门外汉的投资老板更希望员工能在短短的几个月里抄出一个快餐式的网游作品，并在极短的时间内捞上一笔玩家的钱，再后面他也就无欲无



三国是一件游戏业谁都穿的“小裤裤”

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

求了。

在这样的大方向下，每个热爱游戏的真玩家都很难在这样的无聊制作上投上自己的想法和热情，我那位做策划的同学就是一个非常忠实的游戏玩家，他对游戏有着非常不错的见解，他在游戏制作的初期提出了各类建议，但被一个连大菠萝都没玩过的“高端主策划”所驳回，并且在深思熟虑后，这位高端的主策丢出一句话“现在市面上那个叫《梦幻XX》的网游不错，我们就跟着它们抄，能抄多少是多少，OK，散会”，于是我的这位仁兄每天就做起了机械工作，在制作中没有自己的思想也没有自己的思路，一切就是抄。而说到那位美工同事也没好到哪去，游戏公司的老板都是喜欢节约的人，这里节约的意思只是压榨员工的工作量，从他进公司到现在半年多就没有一天能在10点前回家的，而他的正常上班时间是从早上9点到晚上6点，出于游戏行业的通用规则，他天天加班的那些时间是没有任何加班费的，不过老板会“人道”的给你一顿8元钱的加班饭贴。

所以说，做游戏内容和做游戏编辑还有游戏市场的其实都不怎样，都是忙起来忙到死，空起来还是让你忙的差事。（中国的游戏产业和日本以及欧美一些国家差距还是很大，这里的差距并不是玩家的人群和市场的



武侠类游戏是我们“取之不尽”的宝库

成熟度，而是游戏公司本身的目标和文化）

游戏行业在国内发展已经日趋成熟，其中商机不少，但这只是对投资者和股东来说的，出于一个对游戏工作者有着十足热情的员工来说，这个行业的特色就是忙而杂，但这也并不是游戏行业真的如此差，它的优点则是工作相对灵活、跳槽机会比其他行业多、各类私活单子不少、个人发展速度快等等。

目前我的工作情况还算不错，因为已经适应了这个行业，我依然每天下班会在家玩游戏，也会写一点游戏内容的东西（出于个人喜好），中国游戏行业有许多不玩游戏的工作者，他们也活得很好，不过我更提倡能够看到这篇文章的真游戏玩家可以加入到这个圈子里来。的确，中国的游戏行业已经开始慢慢向注重游戏本质内容和游戏文化的方向发展了。

贪睡猫

这位兄弟对于平面媒体的憧憬还真是让某猫觉得惭愧，恩，不过大家一起玩游戏，爱游戏的气氛倒是真的。做一行爱一行不是说的那么简单，何况但那个没有爱的人是你上司的时候。



▶从神圣到堕落

——丧家犬

如果你是一个《魔兽世界》的新人，在进入游戏之初，难免会遇到一点这样那样的忠告。比如，“那个啥！暗夜精灵盗贼？删掉删掉！这个世界上只有人类盗贼！”作为过来人，老人们或多或少有一些优越感。

然而我要说这样的优越感，实际上是一种堕落。因为当一个人被现实所迫，找不到任何对抗命运的办法，也就只好依靠一个听上去矫情的借口，一路走下去。剖开那华丽的外衣，里面的一切仅仅只是一种堕落。这是所有想进入游戏行业的新手首先要面对的第一个问题：你是一个堕落的人；与其他人相比，你仅仅还知道自己是个堕落的人而已。

然而作为一个过来人，我强烈推荐各位在游戏行业外徘徊的朋友们，别徘徊了，你不是诗人，要活命，赶快进吧！

我们心目中神圣的游戏就是从这里开始堕落的。从始至终，我都认为游戏是一门艺术，但千万要注意，当你决定做这一行的时候，你就只是一个小白。否则用不了一年，你就会乖乖走人。所以本文不是写给那些找不到工作，回头一想，我还挺喜欢玩游戏的，何不到游戏公司碰碰运气。抱着这种态度的人，是做不长的。游戏行业的压力真的很大。

现在是六点三十三分，刚刚有一个客服的同学从我身边走过，然后问了一句，“还在加班啊？”我是这样笑着回答的“习惯就好”。运营和客服不一样，客服加班是要给加班工资的，而且不常加班，运营就晕菜吧。把办公室当成家，这是一般境界，等哪天你把办公室当成亲爱的网吧，就成仁啦。游戏这个行业会把你所认识的游戏从神圣的地位拉下来，这对很多新人来说，是一个致命的打击。他们以为游戏公司是蒙娜丽莎，等到亲自揭开的那抹神秘的面纱，才知道原来是前后相加六百年无人能够出其右的凤姐。





这游戏发售之前，我都快以为中国的单机游戏都已经死了。



制作楼兰的小组真的很大胆，很有爱啊

呕吐吧，恶心吧，但千万不要去死！

“什么？你要在中国游戏行业搞创新？你不要山寨，你要做任天堂的宫本茂？XXX，你不如去国服做傻子吧！”在中国不少游戏企业的老总，都认为山寨才是中国游戏的原动力，比如蝗虫玩家永远才是真正的主流玩家，所以搞创新不如搞笑。再所以，当你面对一款垃圾得吐血的游戏（请注意，这里有个问题是，本来这款游戏还可以，但是被不懂游戏的老总改得吐血）时，作为游戏工作者的你，千万不要鄙视自己的老板，因为他是出钱养活你的人。这个世界有钱才是王道，什么游戏是门艺术，这只是看热闹的外行话。

游戏是什么？

这个问题有两个答案。对于玩家，我会说，艺术啊，艺术啊，第九大艺术啊！对于准备进入游戏行业的新人，我会说，傻子才玩游戏！

好了，走笔至此，肯定有许多读者觉得我是个愤青，中国游戏有我这样的傻子，就算玩完了。对此我只能表示歉意，因为这篇文章不是写给玩家看的。或者说当你进了游戏公司之后，你就再也不可能是一名玩家。你的思想，你的生活，你的游戏，所有的一切都改变了。有句台词是“面具之下是垃圾”，在这里我只能说“游戏圈以外是艺术，游戏圈以内是垃圾”。

最后告诉你，我只是把游戏当一碗饭吃，所以当我的BOSS告诉我，你是个傻子时，我只能忍着，再忍着。我谋求着在堕落的边缘，寻找着那样线生机。尽管我知道那线生机永远都不可能变作一道曙光。所以我只是竭尽全力地想象着，这个世界有多么美好。不是曾经，而是遥不可及的未来。

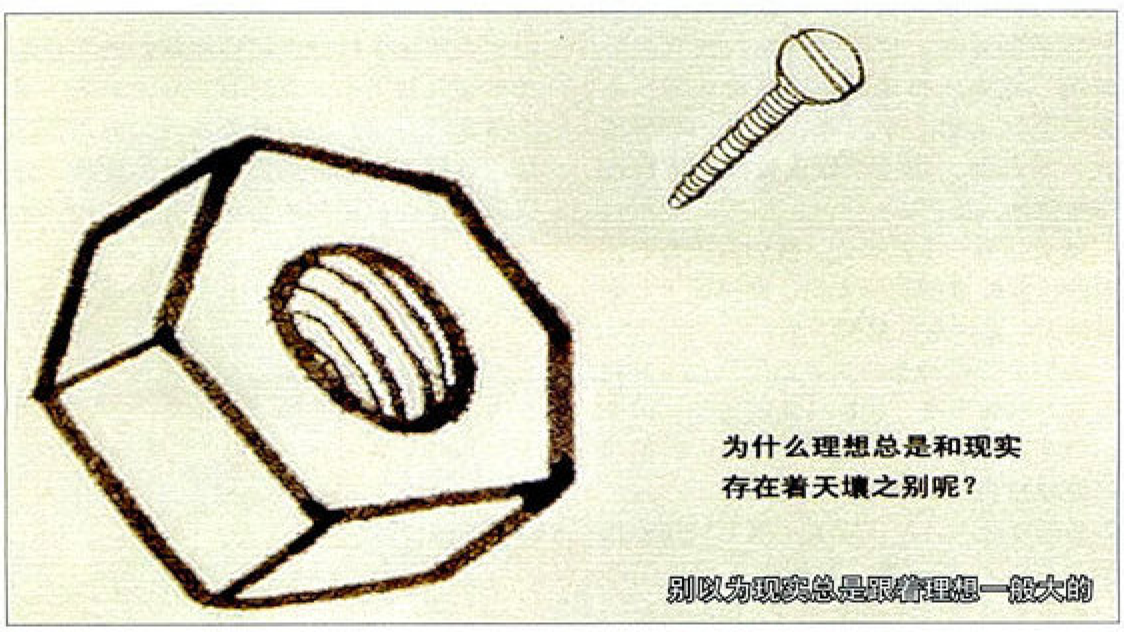
如果你想完全领悟本文的真谛，那么请你进入游戏行业吧，只要短短的一周，你就会知道游戏最真实的一面。如果你有心脏病，那还是在家里玩一辈子游戏吧。

贪睡猫

这位兄弟是某猫的朋友中相当有个性的家伙，某猫个人一直在心目中把他成为是一个战斗的游戏人。这家伙还真是一如既往的严厉啊，不过从中你有体会到了什么吗？



好了，现在你明白游戏业打大致状况是什么样的了吗？你现在是否还继续得着不做游戏就会死的病呢？恩，如果你还是怀着对于游戏无穷无尽的爱就算死了也要从事游戏业，或者你觉得以上的两位对于游戏的爱实在不可一提。都可以来信谈谈你的看法，来说说看你要中的“游戏行业”究竟是个什么东西。



为什么理想总是和现实存在着天壤之别呢？

别以为现实总是跟着理想一般大的

游戏一招先

文编：贪睡猫 美：哈秋

游戏秘籍全分享



争分夺秒 所有赛事心得 Split/Second Velocity





㊀ 普通赛一般都是2-3圈，不用着急一开始就冲到前面，就算是冲到第一名也有可能被AI炸到7、8名，到时候你连能量都没有，怎么放技能追AI车辆。干跑是绝对追不上的，下面有几种方法能让你更快的结束比赛，第一种是尾随车辆，第二种躲避爆炸，第三种漂移。尾随车辆只限于比赛一开始的时候，毕竟是在第八名开始起步，起步以后就可以尾随AI的车辆后面攒能量，当然也不可能总尾随直到比赛结束，等到攒到可以排第2名或3名的能量的时候就可以不用再尾随了。第二种躲避爆炸，这种方法一开始比较难掌握，但到以后对赛道和引爆物体的熟悉程度就可以很好的掌握了，哪里有引爆的物体你就会习惯性的躲开了。而第三种漂移就显的比较技术了。

㊁ 淘汰赛感觉跟普通赛差不多，只是加了时间罢了，方法跟上面方法差不多就不多说了。

㊂ 计时赛就是在一定时间内跑到第一名。有的赛道是有捷径的，利用好捷径才行，释放1级技能的那个键我想大家都知道，其实那个键也可以开启捷径的门之类的东西。那样就可以节省点时间。

㊃ 卡车关卡，这比赛比较爽，也比较容易，只要躲避好第一没问题。仍桶的顺序是从右往左，蓝桶碰一下就会爆炸，红桶则是掉到地面一定时间内爆炸，这里建议用力量多的(STRENGTH是力量)像是SUV之类的车就行，耐炸。

㊄ 飞机关卡，挺容易的，在一定时间内把飞机打下来，只建议用二级技能，只要躲避好地面上的标志就会长很多的能量，所以二级技能比较好攒。你也可以在过弯的时候漂移，那样时间会更快些。

㊅ 精英赛就是对于你的技术，躲避爆炸物，和赛道熟悉的程度的综合性的考验，其实也没什么难的，跟普通赛一样，多用尾随多用捷径。这里说一下，你选的车辆的好坏跟AI车辆有直接的关系，车越好AI越变态。

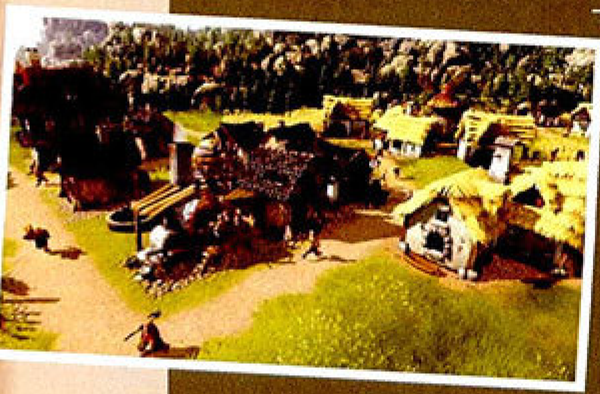
工人物语7：王国之路 The Settlers 7: Paths to a Kingdom 仓库和建筑工心得

1、仓库的摆放：

看了不少人都认为仓库要少建，其实认为多建仓库的效率绝对大于少建仓库。仔细观察了仓库搬运工的活动规律后发现，一个仓库向另一个仓库输送物品是以接力的方式进行的。例：从主城的一个仓库向第三块地一个仓库输送石料，途中经过4个仓库，则搬运工会先把石料送至离他最近的第一个仓库，再由后个仓库的搬运工输送到下一个仓库，以此类推。这样多仓库的优势就出来了，当把途中的4个仓库拆了之后，搬运工确实会直接把石料送到目标仓库，但是他会花大把时间跑回来。如果所有个工人都在外的话，就会造成城里的这个仓库长时间无人可用，直接的后果就是影响建筑生产速度，因为生产者和建筑工都只从离他最近的仓库拿材料（注意看建筑的绿线），而仓库之间的周转是全靠搬运工的。多建仓库可以大大减少搬运工在路上辗转的时间，是种田派的不二选择。

2、关于建筑工：

靠刚开始给的那3个建筑工是绝对不够用的，这里建议大家第一个繁荣点升特殊建筑，第2个点就用来升建筑工。打下一块地，首先应该先建一栋建筑工和一格仓库，反正非常便宜，不造白不造，然后再建其他建筑。建筑工的建造顺序完全对应玩家的操作顺序，如果你先在很远的地方造一个房子再在很近的地方造第2个，那这第2个房子就会等很长时间才被建造，除非你的建筑工还有剩余。所以造房的顺序应该以建筑工房为中心由近到远，同时最好每块领土都在边缘处修一个建筑工房，可以减少工人跑路和在建筑高峰时互相补缺。



黑街圣徒2 小细节 Saints Row 2

1，跟路人打架，有人会来帮路人。
2，跟路人打架，有人会拿出手机拍照，还有人在打电话。
3，你可以在椅子上看到一对情侣（就是坐在同一位置上抱着的那个）你过去骂他，女的会直接尖叫逃跑，男的会骂你。
4，相对来说警察的AI低点，当你劫持人质时女警察会说：“我可以帮你吗？”不知道是对我说还是人质说。
5，如果你进酒吧从后门进皮条客会打你。
6，你可以看到行人在路上做很多不同的事，看报纸、打电话、抽烟、喝酒、趴在马路上睡。
7，当你看到一辆两个人坐的车抢主驾驶位置，在副驾驶没下车之前开车，你可以开始绑架人质小游戏。
8，喝酒抽烟多了就会有效果。
9，劫持人质把它扔到墙壁、柱子、汽车上会有不同的头撞到东西的声音。
10，海上有几个小岛，在监狱岛开上去你会隐隐约约看到，然后向那里出发就可以发现很多小岛。
11，你会看到许多老婆婆老爷爷腿脚不利索，拿着拐杖到处走。打他一下，扔下拐杖就跑……
12，主角每次做任务都会说不同的话（可能是因为换了国籍）。做越狱时，卡洛斯问主角记不记得他哥哥，主角会说 强壮、紫色的家伙。换了国籍去做时，主角却说我连你是谁都不知道。
13，下大雨之前会打雷，下小雨却不会。
14，在马路上可以发现警用小三轮。
15，最恐怖的冷兵器不是电锯，而是顺一手上的双刀。
16，到医院里会听到家属为病人在哭。
17，你可以换上囚服，到监狱岛体验体验，等到去食堂吃饭时，制造大混乱。
18，路人会对你的衣服产生评价。
19，你可以看到整容店、服装店有很多人在椅子上坐着，但主角可以优先。
20，在唐人街的肉包子店 你可以看到许多人的嘴塞得满满的。
21，有时在高楼，你会看见有些人跳楼。

Players Exchange

玩家交流

月度人物

每信必回 ——sky说的

本月最值得感谢的来信

论坛读者

请取消电攻名著堂栏目，个人认为，自己的刊物里出现过的文章无论再怎么经典，也不应该刊登两次或更多，哪怕是冠上回味经典的名号，有以下几个理由：

一、会给人一种登无可登只好去翻旧文章的感觉，不管事实是不是这样，让读者产生这样的感觉始终是不好的。

二、名著的概念难以界定，怎么样的文章值得怀念？怎么样的文章值得补遗？电攻不是语文教材，找些名著来划分段落大意找找中心思想。要说怀念，我130多本电攻全部都有，为什么要你拿新杂志的版面来替我怀念？让我觉得很不值。当然会有人说这里有许多新读者，甚至目前的读者群里有80%都没看过这老文章，怀旧下也无妨，不能因为少部分读者看过就放弃大部分读者云云云云。那么，请持此类意见的读者注意，如果你有心长期买下去，总有一天你会在杂志里看到同一篇文章两次，到时你再来和我谈感受请持有此意见的小编注意，以后您可以每五年出一本电攻精选集，我一定买，至于平时的我就不买了。

三、要说补遗，从来没有听说有这么种补遗法，电影还有个放映期，过了就下档了，想再看就只能另觅途径了，你什么时候见过电影公司把老电影拿来重新上映？你好歹翻拍一下行不？知道电攻的第一本增刊为什么失败么？把平时的编辑部故事集合起来就可以重卖一次，人不应该在同一个阴沟里翻船两次。

最后，电攻可以有名著堂栏目，但不能在书上，你可以放在论坛里，你不能把同一篇文章的剩余价值敲诈了再敲诈，爱之深责之切，如果我不喜欢电攻我不会花了近一年的时间收购旧电攻并坚持买了7年的电攻，对不起言辞有点刻薄，见谅。

sky

在这里我先代表编辑部非常非常由衷的感谢这位读者这么有深度的建议，其实你所说的一些理由我们当初着手做这个栏目时也曾考虑过，以下也说说我们的观点，大家也一起听听，看看对不对。栏目上不上还有待调查，但有一点sky可以肯定，我们绝不希望失去像你这样的忠实读者。

第一、我们生活在一个非常现实的世界里，读者的更新换代之快，已经超出了你的想象，我们有个调查显示95%以上的读者会随着年龄的增长、随着进入社会、随着兴趣的变化等种种因素，而脱离“淀粉”的行列，这些都是不可抗拒之力，电攻现在已经过了十一个年头，可以说看过五年前、四年前、甚至三年前杂志的人都寥寥无几，这也正像你说的，目前的读者群里没看过这老文章的大有人在，怀旧下也无妨，不能因为少部分读者看过就放弃大部分读者。

第二、《名著堂》这个栏目我们占得比重并不多，基本上3到4期也就是2个月左右挑选一篇，一次只有2-4页，并不存在什么炒冷饭、骗稿费的意思。能用微乎其微的版面给很大一部分人带来快乐和享受，我觉得也未尝不可。

第三、我们不会像傻子一样，把整个栏目丝毫不差的照搬上去，在文字上我们重新加入新的元素进去，比如文章涉及到的理念、游戏和名称，我们都会结合最新的信息来诠释，对于不满意的语句语段都会进行修改；排版上也会根据现在的风格进行全面颠覆，给大家一个新的视觉冲击。

第四、电攻卖的杂志都是限量的，卖完就没了，不像电影，上映完了还有碟片；不像cd，卖完了还能下载；杂志没了就是没了，我们也只是希望稍稍弥补一下许多读者的遗憾。

广东化州市·李振杰

我觉得电攻附带的回函目的是知道读者对书的体会和感觉，只有这样电攻这本书才可以做得更好，更适合我们这些游戏爱好者，因为一本好的游戏攻略书就像游戏中带你升级的师傅，它为你指明升级快的道路，让我们可以少走很多弯路，能更快更好的升级。

sky

第一次听到有人把我们比喻成师傅，那此时此刻sky是不是该配合着说几句台词？“悟空”这么说就不对了，师者传道授业解惑也，只教人考高分，快升级的师傅不是好师傅，缺德指的就是这种人，照你这么说，电攻这十几年来尽干些缺德的事了？所以“悟空”啊，学着忘掉升级、忘掉分数，真正去了解和学习一门手艺，千万不要被一堆数字所束缚。

山西·赵毅

sky你到底篮球打得有多好？没见过啊，只是在100期的时候见过编辑部的男人们打过篮球，你的球技不会只是吹出来的吧，sky能写一期《战神3》的攻略吗？或者多介绍一下也可以。

sky

一个快30却还在垃圾堆旁边打球的人，你以为能有多厉害？对于我来说，篮球打得好既不能养家糊口，也不能出人头地，没什么值得我吹的，大家有时间一起松松筋骨，纯粹只是强身健体。说到《战神3》嘛，发售之前，一直以为自己有勇气会买台PS3，真到要掏钱的时候才知道自己有多窝囊，又一次倒在了“这些钱能买多少包子”的逻辑理论上，还有最重要的一点，电攻毕竟是本PC游戏杂志，就好比你硬

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

要在微软店铺门口推销PS3，这不等于砸场子嘛？所以大家再等等，待到来年电攻称霸全平台，杂志社能够报销PS3、Xbox360时，客官想看什么，我们写什么。

新疆·刘同学

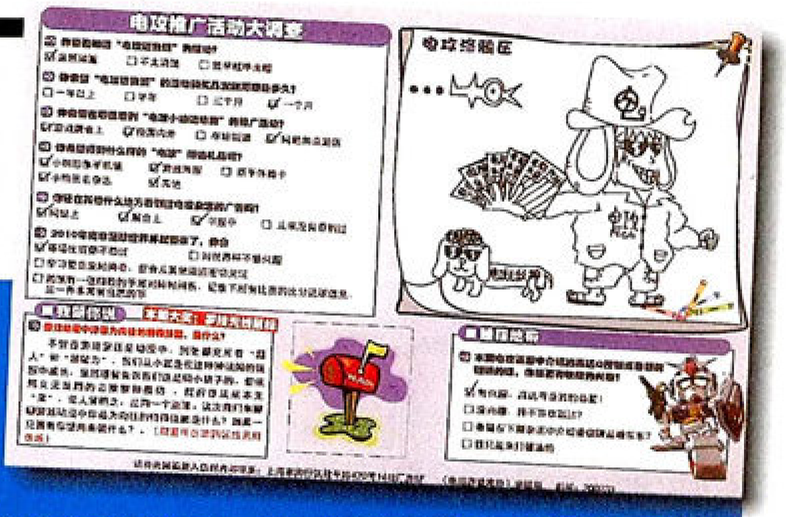
因为是在部队没有办法邮汇，所以夹钱在信封，不回也没关系，我要一本《巫妖王之怒》攻略本。

sky不知道说了多少遍，不要在信封夹钱，中途遗失的几率大到你不能想象，真恨不得没收钞票，让大家长长记性。部队不能邮汇，可以请朋友，家人帮忙，总比这样石沉大海好。还有一个更让sky头痛的是，一本攻略本15元，剩下的钱，你让sky怎么办，给你快递？你没电话；夹在书里寄回去？这不自己打自己嘴巴；给你存着？将来你会不会问我要利息；自己去楼下买羊肉串？算不算挪用公款？为了你的不听话，sky都差点蹲监狱了。赶紧来信或者来电联系sky。在这里sky就不注明详细地址和姓名，以免有人冒领。

汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电攻编辑部
收款人姓名：电攻编辑部
邮政编码：200233
注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话、详细的收货地址），以方便我们进行售后服务，谢谢！

广东梅州·吴峰

说到我向往的特殊技能，那必是《龙珠》中悟空使用的元气弹，虽说很少用到，但威力可是非一般的强大，十分之一个就足以将电攻总部夷为平地。



为什么总有人想把我们夷为平地，上次是核武器，这次是元气弹，太血腥了，折射出我们社会“恶势力”极其“猖狂残暴”的一面，也折射出编辑在“凶残的读者”面前无能为力的一面。世界需要和平，需要爱。再说电攻这帮人也不是吃素的，绝不会向“恶势力”低头，sky坚信，正义与良知必定战胜“恶势力”，同事们的血不会白流（炮弹发射之前先来个电话，我苦练瞬间移动好几年了）。

广东·无名

曾经写过几封信，都没有寄出，越来越接近高三，现在压力开始增大，加上学校规定一个月才放学一次，可能以后没办法买电攻了，真的有点舍不得，但一年后高考完，电攻一定会回到我身边，在这里祝电攻越来越好。4月下多了一些考智商的，我认为应该继续搞下去，给我们读者也动动脑。在这里也给点建议……一下子竟然忘了想给什么建议。



我觉得你最后一句是赤裸裸的调戏，刚拿起笔准备记下上帝的建议，结果就来了一个360度大转弯，差点没把腰给闪了，你中断的书我都帮你留着，等你一年后金榜高中、状元及第之时，作为送你的见面礼。

许愿池

上海浦东

希望靓仔sky能给几张正妹的照片，如越南妹，更重要的是几张凤姐的照片，不是个人爱好，是替同学要的。

sky：到底是你同学的口味重，还是你自己的口味重，以我的经验一些不好意思开口的要求或经历，都会用朋友或者同学的名义，喜欢凤姐怎么了，装甲兔还喜欢芙蓉姐呢。

河北·杨恩波

今天4月期公布了2009年拼图拿大奖的名单，我得了3等奖，但是现在没有收到奖品。

sky帮你核对了一下，奖品已经寄出去一段时间了，有很多确实退了回来，不能快递的主要原因还是因为你们没有留下电话，我会让他们重新给你快递一份。

北京·陆天

我2月份的合刊没有买到，听说还送仙剑袋子，用什么办法都行，求求sky帮帮忙。

sky：你运气不错，仓库里还有几本存货，你可以打电话过来咨询邮购方式，数量有限，欲购从速。

上海·林祥勇

朱朱记得上次我写回函卡上了电攻的玩交，感到很高兴，还获得了礼品，希望这次能够给我一套魔兽卡牌。另外我是一名义务兵，能告诉我你的真实姓名吗？因为我们如果写“电脑游戏攻略编辑部收”信会退回来的。

朱朱：魔兽卡牌热卖中，存货不多，如果说就你一个人想要，我马上送给你，但要的人实在太多，我很纠结。你是义务兵和我的名字还有退信有什么关系？我很费解。

安徽·赵旭

我们班男生喜欢枪，特别喜欢CF游戏，可电攻好像很少讲解这款游戏？女生喜欢跳舞，自然喜欢有关于跳舞游戏，所以电攻可以多多介绍。

肥龙：老子已经重新在《穿越火线》复出了，那些喜欢打枪的朋友，都听好了，跟着龙爷有饭吃。

河南南阳·胡一帆

所有小编可不可以给我一张签名照，合影或者单独的都行。

咖啡：你要先承诺不会把小编们的照片散播到网上……好吧，我不否认咱都是见光死的类型，还是让我们匿着吧。
PS：拿MM照片来换倒是可以！（坏笑）

玩友文萃

安徽芜湖·符豪

电攻众小编：

你们好。我读电攻的时间也不短了（从电子乐园诞生到消失），还是第一次给编辑部写信。请不要怀疑，这不是套话也不是套近乎，这是事实，我可以用人格起誓。这么多年以来，电攻改变了许多，编辑部也是旧人换新人，但编辑部依然是那么朝气蓬勃，热血满腔，耿直不屈，有话敢讲，特立独行，鹤立鸡群……（省略赞美语1000字）

2010年4月下的电攻还是让人满意的，除了“游边戏外”。这个是装甲兔负责的吧？兔哥你确定《窥探轩辕文化——细说太古十大神器》最后一章“《山海经》的太古十大神器”中说的《山海经》，真的是我们历史上那本著名的集古代神话、地理、物产、巫术、宗教、古史、医药、民俗、民族等多方面内容的旷世巨著吗？我怎么就觉着是另一本重名的YY小说呢？

在此强烈怀疑、兔哥在百忙之中，忘记对该文所涉及的内容进行考证和校对了，同时也强烈怀疑该文作者小藤写作时的专业精神。

若不幸被我言中，那不才斗胆小小地越俎代庖一下，替兔哥找出文中我个人认为的诸多硬伤，还望兔哥及众小编宽宏大量，对我的班门弄斧之举多多包涵。

首先，通览《山海经》全本，我没有发现任何类似“太古十大神器”的字眼，确切的说是根本找不到“神器”二字，却不知作者所列举的十大神器，是哪位高人在哪本天书中总结出的？倒退一步，即便是作者本人自《山海经》中归纳总结而出，可文中所列举的所谓“太古十大神器”中，除了开天斧。射日弓、补天石能勉强跟《山海经》扯上一点关系，其余几件，在《山海经》中基本上连影子也摸不着，却不知从何处飞进了《山海经》里？

其次，抛开《山海经》中记载的具体内容不谈，只考虑《山海经》的成书年代，文中也有几处明显的硬伤。《山海经》最早成书于西汉，是由刘向、刘歆父子汇总校刊而成，后世虽有人为其作注，但仅仅是作注而已。这篇文章倒好，完全来了个时空错乱。“玲珑塔”一段中，燃灯道人传李靖玲珑塔难道不是《封神演义》里的桥段吗？就算追根溯源扯出《武王伐纣平话》，貌似也和《山海经》沾不上边吧？再说文中“封天印”一段，上来便说“此法器为玉帝持有”——且慢，哪里来的玉帝？玉帝全称“昊天至尊玉皇上帝”，是货真价实、如假包换的道教神祇，而道教，不论是五斗米道还是太平道，都是东汉才创建的。奇哉，怪哉，明明东汉以后才有的玉帝，怎么就穿梭时空去了西汉？嗯，想必他借了西王母的昆仑镜吧。还有文中数次提及的所谓“第二次仙魔大战”。乖乖不得了，连魔都来凑热闹了。“魔”字乃是梵语（魔罗之省）的简称，相传该字由南朝梁武帝萧衍发明创造，不管是否属实，但在西汉文献中出现“魔”字，还真是前无古人后无来者，绝对是个震撼史学界的惊人发现——以前都认为佛教是东汉传入中土的，原来早在西汉时，印度友人就在《山海经》中插上一脚了，了不得啊！不然“十大神器”中，怎么还会有弥勒佛的乾坤袋（姑且叫这个名字吧）？

第三，是一些细节问题。比如文中提到的“追日靴”，实在把敝人雷到里焦外嫩（内伤）。敢情夸父追日靠的是超级跑鞋？却不知似夸父这般身材，谁去为他订做这么大尺码的一双鞋？再比如文中提到的“封天印”，呵呵，我还真没听说过，我只知道阐教十二金仙之一的广成子有一枚“翻天印”，据传以被共工撞断的半截不周山炼成，小可至方寸，大可盖千里，有擎天撼地之威。九仙山桃园洞广成子，一说洞府在崆峒山，又称“崆峒大圣”，故《轩辕剑》系列中的崆峒印，其原型多半也是这枚“翻天印”了。再比如文中的“指天剑”，恕小可孤陋寡闻，不知著名的“太阿剑”还有这么一个别名。“太阿”泛指宝剑，原本也是古代名剑之一，其来历有两种说法，一是晋代张华夜观星象，见牛、斗之间有紫气，后使人于丰城狱中掘地得二剑，一曰太阿，一曰龙泉（龙泉剑亦有其他来历，比如《西游记》中提到魏征梦斩泾河龙王那柄剑，亦称龙泉，意为“斩龙于黄泉”）；第二种说法是春秋铸剑名匠欧冶子与干将曾为楚王合铸三剑，一柄工布、一柄龙渊、一柄太阿。综上所述，似乎不关文中那位“天剑老人”什么事，更莫说还将嬴政牵涉其中，难道《山海经》还玩架空历史？

其实一看到诸如“第二次仙魔大战”、“千面狐”、“乾坤七子”、“天剑老人”、“魔族至尊百劫不死神功”之类的名词时，我就认定这是一部不入流的YY小说。本来中国文化博大精神，儒、释、道三家彼此交融，你中有我我中有你，已经分不清楚，可《山海经》中记载的却是正宗的上古神话，没有受佛教道教的影响，而是原汁原味的对天地自然的崇拜，小藤的这篇文章，有误导读者之嫌啊。

不过区区亦是才疏学浅之辈，所言也有不对之处，欢迎众位小编大人帮忙指正，吾当感激不尽。

话说回来，借《云之遥》之势，这两期电攻做了不少有关《轩辕剑》的专题。我也是国产单机RPG的死忠啊，听说《古剑奇谭》今年7月要出了，还真是有些期待，不知上海软星“死而复生”后的上海烛龙，会带给我什么惊喜。之前曾在网上看过一组截图和一段宣传视频，作为国产游戏，其画面也让敝人小小惊艳了一把。希望电攻多做几期《古剑奇谭》的专题报道，听说现在连男女主角都全放出来了……

最后，以我最真诚的心和最饱满的热情，祝愿电攻越办越红火，早日成为游戏界的纽约时报，杂志界的动视暴雪。路漫漫其修远兮，众小编也要努力啊！我会一直支持你们，支持电攻的。

装甲兔： 关于《窥探轩辕文化——细说太古十大神器》中最后一章“《山海经》的太古十大神器”中，符豪读者所提出的意见兔子我本人全盘接受。毕竟《山海经》成文已久，很多事情已不可考，所以兔子我才会采用小藤的这段文章，也算是让大家看个新鲜吧。当然我们杂志欢迎读者对文章内容以及风格的意见与建议，符豪读者欢迎你继续为杂志提供宝贵的意见！

小藤： 山海经我的确看得不多，有很多是从朋友或是网上看到的。总之他们说的是模是样，我也就跟着这么写了。为电攻写稿这么多年了，第一次被读者拍砖呢。其实符豪读者的说法对我来说也是头一次看到，学到了很多的东西，真的十分感谢你啊！

福建边防总部·小墓

赠墓小火愈来越攻电铸
汝中草色是世山城闪剑
天长焚枫平愿涉掠雷炼
下眠去叶凡作水池鸣弓
又不能血愈天离争沙欲
如会再染安上故天漫征
何醒绿成宁云乡地天战

sky： 仔细一看居然还是一首藏头诗，有点意思，小子文化水平不低啊。

四格漫画

中国游戏公会联盟
www.66net.net

公会传说 比武招亲

导演：
绘制：
会飞的鱼

脚本：
冻土

制片：
愚人

茶水提供：
肖雨尘



魔兽世界 现象科学

作者：赵琪



星际争霸2 刨根问底

作者：田品吕口



星际争霸2 随机决定

作者：田品吕口



www.intl-cg.com

扶持原创 培育市场 规范交易 发展产业

ICG EXPO 2010

第六届中国国际动漫游戏博览会暨2010卡通总动员

2010.7.8-7.12

Shanghai Exhibition Center • 1000 Middle YanAn Road, Shanghai, P.R. China

上海展览中心 · 中国上海市延安中路1000号



★ 展区内容

☆ 动漫游戏企业展区

☆ 动漫游戏衍生产品展区

☆ 动漫基地联盟展区

☆ 上海动漫教育联盟展区

☆ 国际漫画展区

☆ 国际动漫授权展区

☆ 动漫媒体展区

ICG EXPO 2010

主办单位 Sponsored By

中华人民共和国文化部
Ministry of Culture, PRChina

上海市人民政府
Shanghai Municipal Government

承办单位 Organized By

上海市文化广播影视管理局
Shanghai Municipal Administration of Culture, Radio, Film and Television

上海东方传媒集团有限公司 SMG

协办单位 Co-Organizer

上海炫动传播股份有限公司
Shanghai Toonmax Media Co., Ltd

上海外高桥国际动漫游戏发展中心有限公司
(国家动漫游戏产业振兴基地)
Shanghai WaiGaoQiao International Animation Cartoon and Game Developing Center Co., Ltd
(NCACG)





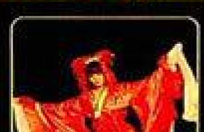




ICG EXPO 2010
苏州动漫产业创意投资大会
ICG EXPO 2010
中国动漫产业投融资论坛



ICG EXPO 2010
中国动画颁奖盛典
ICG EXPO 2010
中国原创漫画展



ICG EXPO 2010
全国COSPLAY精英赛
ICG EXPO 2010
COMICON同人展

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信